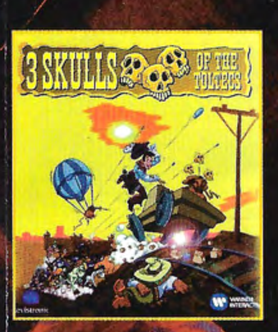
EDICIÓN ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO

Nº 12 ▪ NOVIEMBRE 96 ▪ 650 ptas.

COMPUTER GAMING WORLD



Review

3 SKULLS OF THE TOLTECS

La aventura española que traspasa fronteras



Review

LIGHTHOUSE

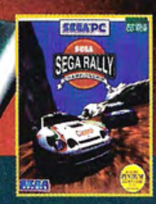
La eterna lucha entre la luz y la oscuridad

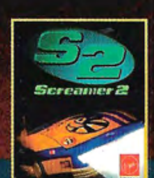
Diablo

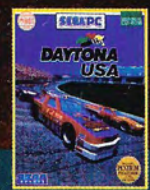
Caerás en sus garras

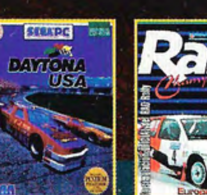
Reportaje sobre el nuevo juego de los creadores de WARCRAFT

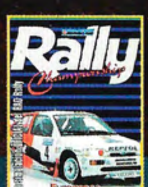
















Ases de la velocidad



CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675 PTAS.

COMPUTER GAMING WORLD

EDICION ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº1 EN EL MUNDO

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, LH Servicios Informáticos, Mariano Tortosa, Jose Manuel Franco, Jose Luis Coto
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño:
Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción, Administración y Publicidad:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

SOLICITUD DE CONTROL ACEPTADA POR OJD



Edita:
América Ibérica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich



Decíamos ayer...

Hago uso de la popular frase atribuída a Fray Luis de León para hacer referencia a un ayer que en nuestro caso se remonta a hace un año, exactamente el tiempo transcurrido desde que el primer número de la edición española de Computer Gaming World apareció en los quioscos.

Nos comprometíamos firmemente en aquel momento a ofrecer al sector y a nuestros lectores una revista tan seria y profesional como era –y es– el propio mercado de los juegos de ordenador, y doce números después creemos haber cumplido plenamente nuestro objetivo.

Durante todo ese tiempo hemos tenido oportunidad de analizar el lanzamiento de más de 300 nuevos juegos, entre ellos algunos tan exitosos como The Dig, Command & Conquer, Wing Commander IV, Z, Rebel Assault 2, Bad Mojo, Grand Prix 2, Quake, Civilization II o Duke Nukem 3D, por citar algunos. También hemos vivido las continuas transformaciones y avances de nuestro sector, siendo tal vez el hecho más significativo el incuestionable cambio que la extensión de ese fenómeno llamado Internet está ocasionando –y no ha hecho más que empezar– en el mundo de los juegos de ordenador.

Hemos dado nuevo aliento a clásicos juegos, como Simon the Sorcerer, Fascination, Xenon 2 o Ringworld, pero también hemos visto nacer a un nuevo héroe, nuestro amigo Van Hursen, cuyas peripecias a lo largo del tiempo –a punto de llegar a su sorprendente final– han servido para dar forma a una experiencia nunca emprendida con anterioridad por una revista.

Desde estas mismas líneas hemos tratado de polemizar y aportar nuestra particular visión del sector, planteando problemas –y en algunos casos soluciones–, vicios, virtudes y en definitiva toda la problemática que rodea el mundo de los juegos de ordenador.

No nos queda sino decir que persistiremos en mantener esta línea, cuyas directrices vienen marcadas por tres conceptos en los que insistimos: seriedad, profesionalidad e imparcialidad. Para imponer a ultranza este último concepto persistiremos en analizar con el máximo rigor y objetividad las novedades del mercado, concediendo laureles a aquello juegos que así lo merezcan, pero no reparando en otorgar "calabazas" a aquellos que lo requieran. Gracias, por último, a todos nuestros lectores por su incondicional apoyo. Nos seguimos viendo mes a mes...

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	1 CD
pasable	2 CDs
bueno	3 CDs
muy bueno	4 CDs
imprescindible	5 CDs

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.

En portada:
Después de encandilar a jugadores de medio mundo con su sobresaliente Warcraft II, Blizzard vuelve a la carga con Diablo, un extraordinario juego de rol que ocupa este mes nuestra primera página.

REPORTAJES

AVENTURA/ROL





3 Skulls of the Toltecs

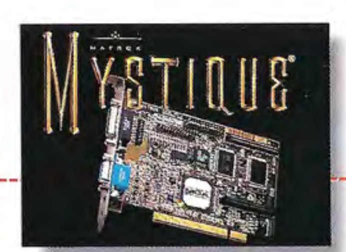
ACCION


Rally Championship


F-22 Lightning II

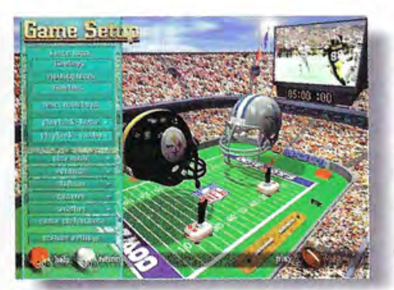


Este mes te regalamos FAR WEST. Encontrarás las instrucciones del juego en la página 112.



Gráficos de lujo

Matrox Mistique es una nueva tarjeta PCI de 64 bit cuyo procesador MGA–1064SG ofrecerá una impresionante mejora de calidad gráfica en productos 2D y 3D. Juegos como Mechwarrior 2, Destruction Derby 2 o Scorched Planet, y aplicaciones como el explorador 3D de Internet, obtienen de esta tarjeta la capacidad de mostrar en pantalla unos gráficos que pocos productos pueden ofrecer. Esta tarjeta se presenta en dos modelos diferentes, con 2 y 4 MB de RAM respectivamente y resoluciones de hasta 1280x1024. Se puede solicitar más información a la empresa Mitrol en el teléfono (91) 327 3220.



Madden NFL '97

Los mejores equipos de la Superbowl vuelven al ordenador de la mano de una de las leyendas de la competición norteamericana: John Madden. En esta edición habrá penaltis definibles por el usuario, animaciones del árbitro en el campo y una infinidad de detalles que ilustrarán toda la riqueza y violencia de este deporte en el que más de un jugador ha sentido cómo sus huesos se astillaban. Gráficos 3D y 30 estadios renderizados, nuevos equipos y más de 400 estrategias defensivas y ofensivas, serán algunas de sus principales características.

Novedades Criterion



Aqua'tak

Distribuida en España por Virgin, la compañía Criterion prepara dos nuevos títulos que en unos meses saldrán al mercado. Se trata de Sub Culture (anteriormente llamado Dive), un juego de acción submarina que ofrecerá un complejo mundo 3D con innumerables misiones y enemigos; y Aqua'tak, una trepidante carrera de lanchas rápidas que incluirá varios circuitos con toda clase de obstáculos como minas, torretas, planchas de hielo o cataratas. Parece que los señores de Criterion se mueven como pez en el agua a la hora de hacer juegos acuáticos.


Sub Culture



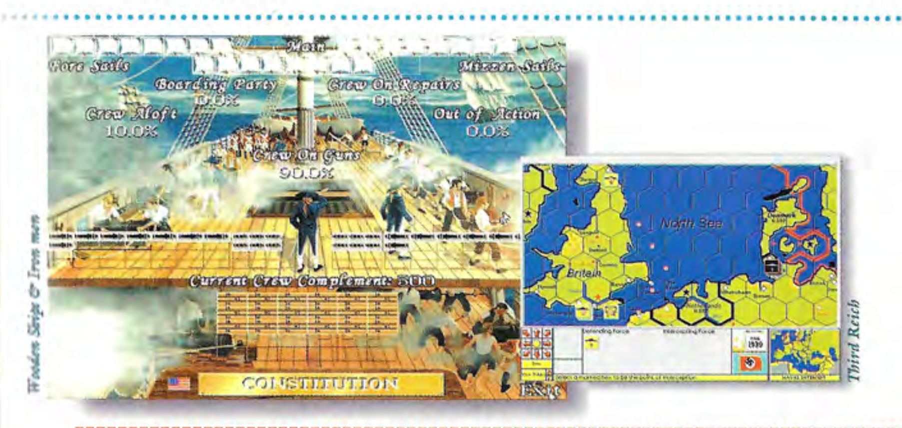
Aprender lleva su tiempo

Los populares personajes del título de LucasArts, The Dig, ya hablan nuestro idioma. Tras ocho meses de "duro aprendizaje", Maggie, Low, Brink y el resto de los protagonistas de una de las mejores aventuras de las pasadas Navidades, hablan castellano. Algo similar ha sucedido con Buried in Time, que también está ya disponible en nuestro idioma. Aquellos usuarios que posean la versión anterior y estén registrados en la distribuidora (Erbe), podrán adquirir la nueva versión en castellano por una pequeña diferencia de precio. Para más información, puedes llamar al teléfono 91 – 539 9872.

Novedades Anaya Multimedia

El grupo editorial español lanza este mes una serie de novedades para distintos usuarios dentro de su gama multimedia. Para todas las edades saldrán "El Profesor de Windows 95" y "Super Compositor", para los más pequeños "Érase una vez" y "Casper", y a partir de 10 años "Mi Primer Estudio Multimedia" y "El Desafío del Universo". Este último producto ha sido desarrollado con el asesoramiento del conocido físico y periodista científico español Manuel Toharia, e incluye más de 3 horas de vídeos y animaciones, con numerosas ilustraciones y opiniones de los 13 científicos más importantes a nivel mundial, como el conocido Stephen Hawkin, entre los que se cuentan cinco premios Nobel.





Wooden Ships & Iron men

Third Reich

GAME MOVIES COLLECTION

Avalon Hill: tablero y barcos

System4 lanzará próximamente dos nuevos productos de una de las compañías norteamericanas que más juegos de estrategia produce al año. Third Reich será una adaptación fiel del popular juego de tablero de la Segunda Guerra Mundial que permitirá jugar a uno o dos usuarios en cuatro escenarios que simularán situaciones estratégicas desde 1939 a 1946. Por otro lado, Wooden Ships & Iron Men ofrecerá más de 130 clases de barcos de madera, creados entre 1775 y 1815, para superar 18 escenarios históricos con gráficos 3D en alta resolución, permitiendo jugar vía red, serie, módem o E–mail. Toda una batalla naval de época.

Novedades Maxis

Dentro de su línea SIM con apellidos, esta compañía prepara los lanzamientos de SIM Golf –que además del juego en sí incluye un editor de campos–, y SIM Park –creación y gestión de un parque natural, desde fauna y flora a campistas–. En otro orden de productos se encuentran Marble Drop –un entretenido juego de habilidad–, Full Tilt 2 –un pinball con tres tableros–, y Where is Morgan? –un título infantil con divertidos personajes animados–.

Where is Morgan?



SimPark

Full Tilt 2

De cine

La empresa OLR lanzó el pasado 15 de octubre una colección cuyos títulos incluyen un juego y una obra multimedia. Son un total de 4, a saber: Necronomicón –Destruye el libro maldito–, Saqqara –En busca del medallón de Ra–, Crusader IV –A la deriva–, y La Máscara –El castigo del Dios Loco–. El apartado multimedia de cada uno de ellos incluye vídeos, imágenes y locuciones sobre diversos temas de interés relacionados con el cine. Todos los títulos son para Windows 3.1 y Windows 95, y se presentan bajo el nombre genérico de "Game Movies Collection". Para más información, puedes llamar al teléfono (93) 274 2594, o enviar un E–mail a OLR@hnet.es (también hay una página WEB en http://www.olrsoft.com).

Nuevos controles de juegos

Electronic Arts comercializa dentro de su línea de periféricos dos nuevos joysticks y otros tantos PAD's. PC Flight Force posee un ergonómico mando con control de aceleración y 36 teclas virtuales programables, un megazoom compatible con cualquier juego y ajuste de tensión. El modelo inmediatamente superior, PC Flight Force Pro, eleva las teclas programables a 64 y tiene control de perspectivas en cuatro direcciones, control de potencia y centrado automático, y un software de inicialización del Megazoom. Los PAD's son PC Master PAD y PC Action PAD, con control de velocidad como principal característica el primero, y control de ocho direcciones el segundo.





¿Dónde está Mr. Chip?

Cibernet 2.000, una innovadora empresa de servicios y marketing creada para funcionar a través de Internet, ha puesto en marcha el primer ciberjuego en castellano de la red. Se trata de un entretenimiento lúdico en el que el cibernauta tendrá que contestar preguntas y superar los retos que le plantee Mousy, una simpática mascota que además guiará al usuario por las páginas Web de Cibernet. La dirección es: http//:www.mrchip.com.

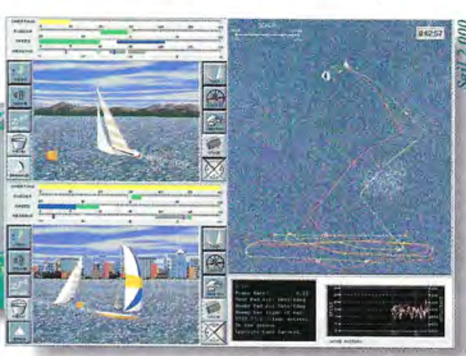
Spielberg produce un juego

The Neverhood Chronicles es un proyecto para el que Steven Spielberg ha reunido en The Neverhood a una serie de artistas procedentes de Shiny (MDK, Aladdin y Earth Worm Jim) que trabajan arduamente en la producción de este título. Sin excesivos despliegues de efectos especiales, The Neverhood Chronicles quiere rendir homenaje a los grandes animadores de la historia del cine, como Willis O'Brien (King Kong), Ray Harryhausen (El séptimo viaje de Simbad), o George Powell (Pesadilla antes de Navidad). Su protagonista, Klaymen, deambulará por un maravilloso y cambiante mundo de arcilla resolviendo puzzles que retarán a la más poderosa inteligencia.

Novedades Proein

A lo largo del mes de diciembre, saldrán al mercado varios títulos de acción y simulación que se sumarán a la larga lista que hay preparada para Navidades. Entre ellos se encuentran Hyperblade –un título de Activision que presenta un deporte futurista sobre patines–, Sail 2000 –un simulador de vela que continúa el género abierto por Sail '95–, y Necrodrome –una brutal competición futurista en 3D estilo Doom–.


Hyperblade


Sail 2.000


Necrodrome

Multimedia musical

Arcadia prepara la comercialización de tres productos musicales. "Sade Interactive" presentará parte del trabajo de la cantante de tonadas intimistas afincada en Madrid, incluyendo nueve vídeos de otros tantos temas, un pequeño concurso y toda clase de información escrita y visual sobre la cantante y su grupo. The Ultimate Video Jukebox (Vols. 1 y 2), son las dos primeras entregas de una serie de vídeos musicales correspondientes a temas muy populares entre los que se encuentran All Around the World (Lisa Stansfield), Sowing the Seeds of Love (Tears for Fears), True Faith (New Order), y Celebrate the World (Womack & Womack). Todos ellos incluyen lectura MPEG por software, por lo que no es necesario poseer ningún hardware adicional a excepción de la tarjeta de sonido.

Los Archivos Secretos de LucasArts

Bajo este título genérico, aparece a un precio de 9.990 pesetas el volumen 2 de esta colección de LucasArts. Esta edición incluye en una caja especial, Rebel Assault, Rebel Assault II, Dark Forces, Tie Fighter, (todos en CD) y un sexto CD-ROM titulado Making Magic, que ofrece escenas, bocetos, imágenes y entrevistas relacionadas con la edición especial de la trilogía de La Guerra de las Galaxias que próximamente se lanzará en todo el mundo con nuevas escenas.





Golden Line

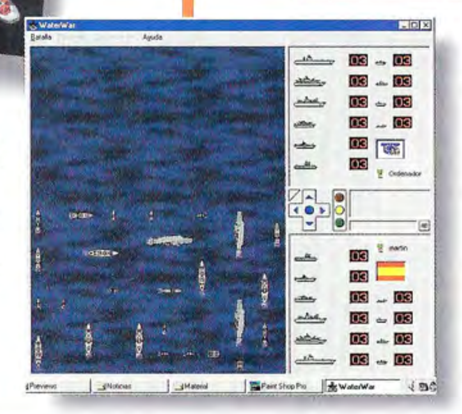
Uniéndose a la iniciativa tomada por el resto de las distribuidoras hace algún tiempo, Arcadia lanza una línea económica denominada Golden Line. Entre sus primeros títulos saldrán Desert Strike, TFX, Kyrandia, Rally e Inferno, una amplia variedad de géneros que proporcionará horas de entretenimiento por tan sólo 1.995 pesetas. Próximamente saldrán Actua Soccer y Jungle Strike.

Fatal Fury

El famoso arcade ha dado lugar a una película de dibujos animados estilo anime en la que el joven y orgulloso Laocorn Gaudeamus, procedente de una antigua familia, recorre los yacimientos arqueológicos más importantes del mundo en busca de la Armadura de Marte, extraviada por sus antepasados durante las cruzadas. Una espectacular lucha por el poder dará comienzo entre amigos y enemigos, hermanos y poderes sobrenaturales, para desembocar en un sorprendente final.

¡Hundido!

Iberia prepara el lanzamiento de un entretenido juego conocido por todos. Se trata de la versión de ordenador del juego de los barcos, y su título será Batalla Naval. Las plataformas sobre las que funcionará este producto serán Windows 95 y Windows NT, y una de sus principales características será la posibilidad de jugar vía Internet con otro usuario proporcionando al programa la dirección de correo electrónico del otro jugador. El precio de venta será 2.995, y para obtener más información puedes llamar al 91 – 631 7008, o enviar un fax al 91 – 631 7348.



Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
Aeon Flux	
Viacom	04/97
Destruction Derby 2	
Psygnosis	12/96
Discworld 2	
Psygnosis	12/96
Incredible Hulk	
US Gold	12/96
Krazy Ivan	
Psygnosis	12/96
Last Ritest	
Ocean	01/97
Magic the Gathering: Battlemage	
Acclaim	01/97
Siege	
Telstar	12/96
Steel Panthers II	
SSI/Mindscape	12/96
X Car	
Bethesda	02/97

Teletipo

Virgin lanza dos nuevos títulos dentro de su serie White Label: Lost Eden –aventura gráfica–, y Tilt! –un pinball–. Además, reseñar la aparición –por fin– de Cyberia 2.

Los nuevos títulos de la serie Sierra Originals serán Outpost y Betrayal in Krondor, de estrategia y rol respectivamente. Además, Coktel lanza la versión híbrida (PC y MAC) de Indy Car Racing II.

Mindscape y National Geographic han firmado un acuerdo de colaboración para la producción de software interactivo.

Después de un largo retraso –por motivos ajenos a la distribuidora–, sale al mercado Bermuda Syndrome en castellano, en una edición sumamente cuidada para Windows 3.1 y Windows 95.

La serie EA Classics continúa con Strike Commander, Privateer, Little Big Adventure, Sherlock Holmes, Bioforge, Seawolf, Syndicate y Noctropolis. De forma paralela a esta serie, saldrá Perfect General II, con nuevos escenarios y el editor de campañas.

El Rey León y Aladdin son protagonistas de sendos juegos de plataformas que ya están disponibles en las tiendas gracias al acuerdo de Virgin con Disney.







Estimados amigos: en el juego "Lost in Time" quisiera saber cuales son los escudos que tengo que ver con el catalejo desde el faro. No consigo verlos.

Enrique Rincón.
Alcalá de Henares (Madrid)

Los escudos que tienes que ver con el catalejo, son los de un barco que se encuentra junto a la bahía. Esos escudos son la clave para poder abrir más adelante un misterioso cofre...

Tengo una duda con Prisoner of Ice: me encuentro en las Islas Malvinas y he matado al primero de los monstruos destrozando mi submarino, pero una vez que me sale el segundo en la enfermería, no sé cómo acabar con él. Una segunda pregunta: existe un hombre que antes de morir me dice que busque una piedra que está en el mapa, pero no encuentro la piedra por ningún lado, ni tampoco el mapa que se supone en el despacho del piso de arrriba, en cuyo centro debería haber un punto rojo.

Jose Bas.
Alicante.

A la primera cuestión: debes abrir el phial de sangre y dibujar un pentagrama en el suelo. Cuando la criatura se acerque y lo toque, morirá. En cuanto a la segunda cuestión, tendrás que coger la aguja de la mesa el doctor y dirigirte a la oficina de Sear. Pincha con la aguja el punto rojo del centro y encontrarás la piedra de Mnar.

Queridos amigos:
Estoy atascado en Dig. Me he quedado en el lugar desde donde se ven las lunas. He conseguido encender la luz de la tumba, pero al pisar el triángulo no sale nada y no tengo ni idea de dónde colocar el palo que tengo ni cómo hacerlo.

Antonio Romanillos.
Leganés (Madrid)

Verás, en primer lugar tendrás que dejar el palo encima de la losa que hay justo delante de la pieza triangular. Una vez lo hayas colocado ahí, súbete al triángulo y podrás activar el ascensor, que es el triángulo mismo.

¡Hola amigos! Necesito ayuda para pasar el juego Fascination: me encuentro en el cuarto de baño, mato al poli y me voy al salón. Allí cojo el periódico y me encuentro una fecha. Sabiendo esta fecha y la de su cumpleaños, que está en el contestador, ¿cómo debo seguir para poder pasarme el juego?

David Calderón.
Badajoz

Debes pasar a una habitación repleta de cuadros y buscar el pulsador del cuadro "El sueño de una Desnudez". Al pulsar, descubrirás una rueda con los signos del zodíaco. Tendrás que poner el signo de DOC. Eso lo averiguarás teniendo en cuenta que en el contestador le felicitaban por su cumpleaños que había sido hace dos meses y en el periódico aparece la fecha a "día de hoy".

En el juego Woodruff, ¿qué tengo que hacer con la nuez para pasar al templo?

Rafael Lestayo
Vigo (Pontevedra)

De la nuez sólo necesitarás la pulpa para pasar al Templo. Ve al Callejón de los Borrachos y usa la nuez con el barril de alquitrán. Consulta el canal meteorológico para averiguar dónde caerá un nuevo meteorito y coloca la nuez en el punto donde te indique el barómetro. Cuando caiga el meteorito, la nuez se abrirá y podrás coger la pulpa: pasarás al templo.

Soy un "adicto" a los ordenadores y quisiera saber dónde puedo encontrar el juego "Daytona U.S.A.", su precio y vuestra opinión.

Paul Arriaga
Leganés (Madrid)

En cuanto a su precio y nuestra opinión sobre el juego, son dos preguntas que vienen contestadas en éste número. No ha podido ser antes puesto que no hemos tenido oportunidad de probar el simulador a fondo con anterioridad. El juego se encuentra en su fase final de producción –por eso hemos escrito la review en este número–, por lo tanto no lo encontrarás en ninguna tienda especializada, no obstante, en breve estará a la venta en este tipo de establecimientos.

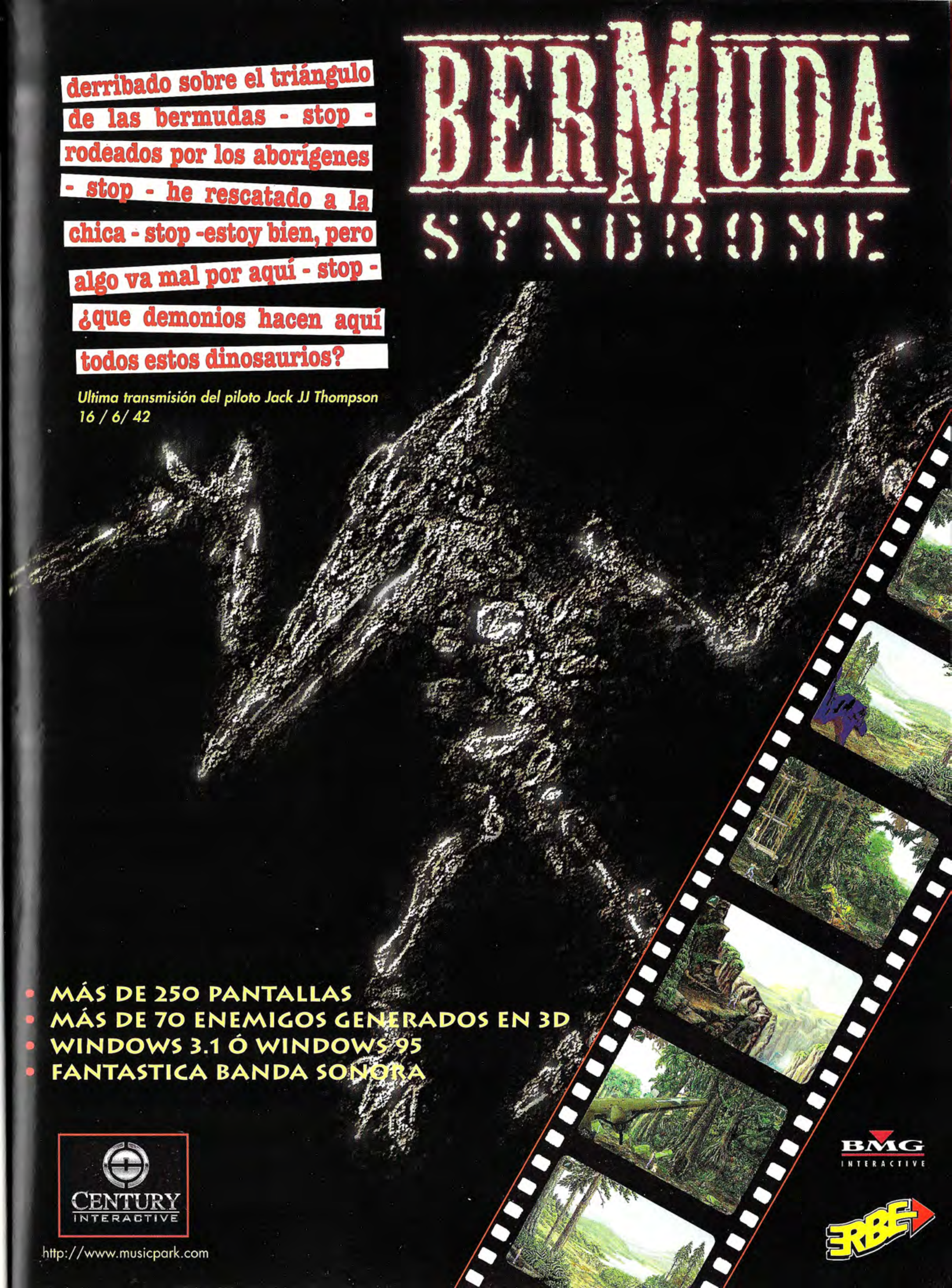
Sobre Simon II, quisiera saber cómo puedo despertar al vigía del barco y cómo puedo cortar las cadenas.

Rubén Pajarón
Pola de Lena (Asturias)

No debes despertar al vigía, sino pegar en el objetivo de su catalejo una postal para que el barco cambie de rumbo; deberás encender el soplete que te proporcione el esclavo –que fue compañero tuyo–con un tintero, y usar su llama con las cadenas.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid


BERMUDA
SYNDROME
derribado sobre el triángulo
de las bermudas - stop -
rodeados por los aborígenes
- stop - he rescatado a la
chica - stop -estoy bien, pero
algo va mal por aquí - stop -
¿que demonios hacen aquí
todos estos dinosaurios?
Ultima transmisión del piloto Jack JJ Thompson
16 / 6/ 42
MÁS DE 250 PANTALLAS
MÁS DE 70 ENEMIGOS GENERADOS EN 3D
WINDOWS 3.1 Ó WINDOWS 95
FANTASTICA BANDA SONORA
CENTURY
INTERACTIVE
http://www.musicpark.com
BMG
INTERACTIVE
ERBE

JUEGA Y GANA
FANTASTICOS PREMIOS

SUPER REGALOS EN EL SORTEO FINAL

SI QUIERES OPTAR A LOS PREMIOS ESPECIALES DEL SORTEO FINAL DE TIME PASSENGER: 250.000 PTAS Y UN FASCINANTE VIAJE AL CARIBE PARA 2 PERSONAS, SOLO TIENES QUE CONSERVAR EL TESTIGO DE ESTE NUMERO Y LOS SUCESIVOS QUE APARECERAN EN LOS OTROS 5 JUEGOS DE TIME PASSENGER, RECORTALOS Y ENVIA LOS 6 JUNTO CON EL ULTIMO CUPON

!VIAJA A TRAVES DEL TIEMPO Y MUCHA SUERTE!



EL REGALO DE ESTE MES

EN ESTE QUINTOJ UEGO FAR WEST, COMPUTER GAMING WORLD SORTEA
5 LECTORES DE CD-ROM
CONTESTA A LA PREGUNTA QUE FORMULAMOS EN EL CUPON Y ENVIALO HOY MISMO. ¡ PUEDE SER TUYO !. Y NO LO OLVIDES, CADA MES CON TIME PASSENGER, NUEVOS Y MAGNIFICOS PREMIOS,... ¡ SOLO POR JUGAR !.

TIME PASSENGER

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26
28037 Madrid

Nombre ....
Apellidos ....
Edad ....
Dirección ....
Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Teléfono ( ) ....

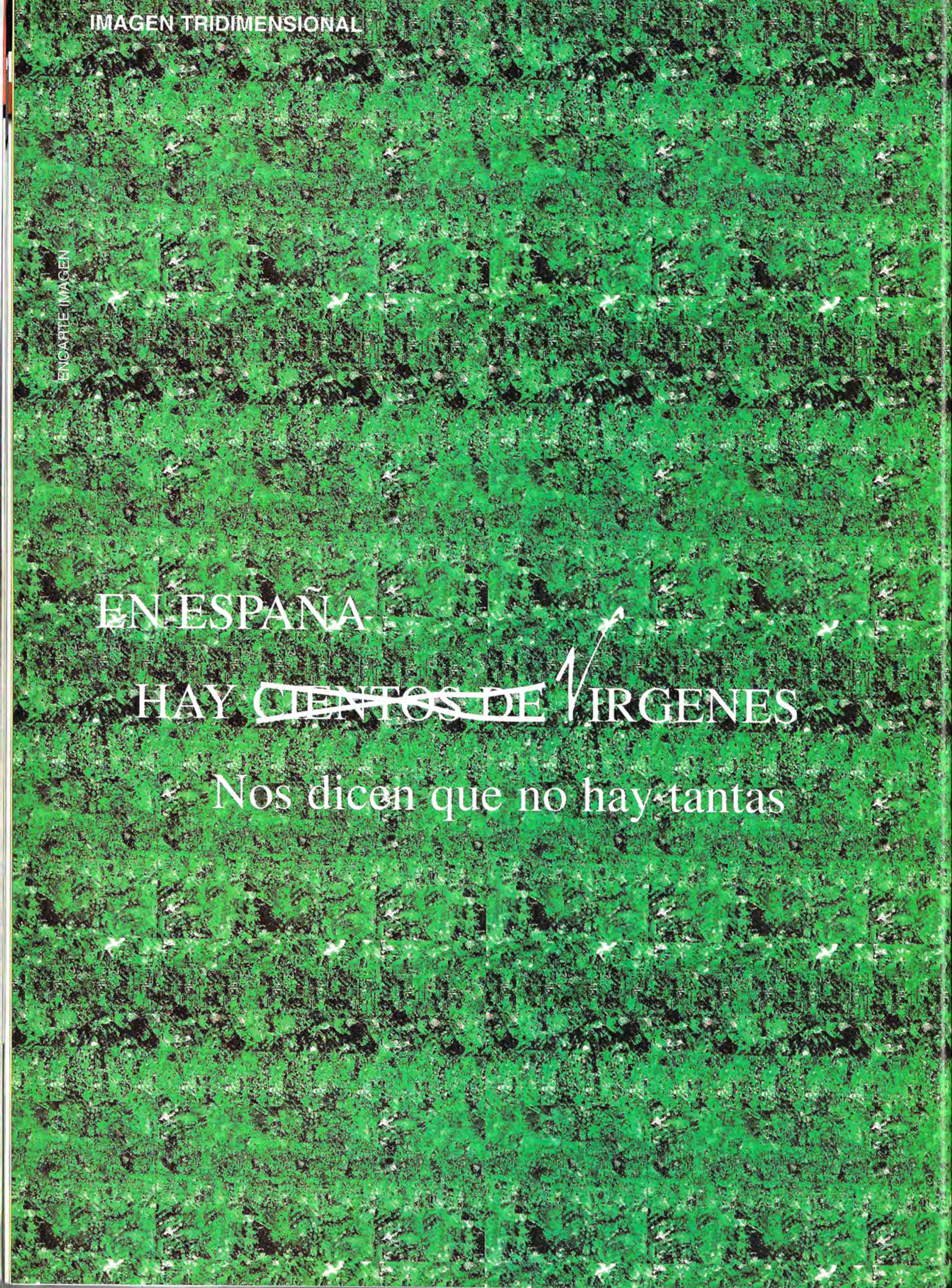
PREGUNTA:
¿Qué clave se te muestra en pantalla tras conseguir la llave en Far West?

RESPUESTA: ....

TESTIGO Nº 5

FAR WEST

Guárdalo y envíalo cuando tengas los otros 5.


ENCARTE IMAGEN
EN ESPAÑA
HAY ~~CIENTOS DE~~ VIRGENES
Nos dicen que no hay tantas





Sega Rally Championship

Uno de los títulos más aclamados en otras plataformas, ha visto cómo llegaba su hora de introducirse en el PC. Como siempre, Windows 95 ha permitido conseguir una conversión perfecta de esta trepidante carrera.

Campeón de campeones

La habilidad y los reflejos son características indispensables en cualquiera que quiera aceptar el desafío de participar en la disputa que este título lanzará al aire, una competición que ofrecerá tres modalidades:











campeonato, contrarreloj y uno contra uno.

En alta resolución y con profundidad ajustable, las carreras se desarrollarán en tres circuitos distintos, con terrenos desérticos, boscosos y montañosos, a los que hay que sumar uno oculto –un maravilloso lago con reflejos y obstáculos especiales–. En todos ellos habrá un nivel de dificultad parametrizable por el jugador, de forma que nadie sufra conduciendo. Para completar la oferta, se incluirá una opción de dos jugadores que aumentará enormemente la tensión durante la carrera.

Sega Rally Championship
Editor: Sega
Distribuidor: Sega España



Los vehículos que se podrán pilotar son el Toyota Celica, el Lancia Delta, y el Lancia Stratos, oculto este último hasta un momento determinado de la competición. El nivel de adictividad de Sega Rally promete alcanzar grandes cotas, y seguramente será uno de los grandes títulos del mes de enero.



El incidente Roswell. Un asesino en serie. Una tapadera del Gobierno. Una misteriosa mujer. Un hombre desaparecido. Un terrible secreto.

THE Pandora DIRECTIVE

VERSION INTEGRA EN CASTELLANO

De los creadores del juego premiado con el Codie Award, Under a Killing Moon.

Dos niveles de dificultad, tres historias diferentes y 7 posibles finales, te aseguran una larga y excitante experiencia.

The Pandora Directive
A Tex Murphy Interactive Movie
from ACCESS Software

IMAGEN TRIDIMENSIONAL

PARA QUE LA DISFRUTES



TEL. SOPORTE TECNICO
(91) 578 13 67

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID
En Internet http://WWW.VIRGIN.ES





Nascar Racing 2



De los creadores de IndyCar Racing y Nascar Racing, nos llega esta segunda entrega con garantía de adicción incorporada. Una nueva experiencia que alcanza el clímax del delirio en las carreras con seis palabras: ¡temeridad a doscientos kilómetros por hora!

¡Peligro! Zona de alta velocidad

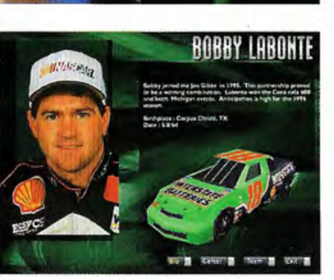
Basado en la copa Winston, el juego emana el realismo protagonizado por los vehículos de carreras a más de doscientas millas por hora, exprimiendo al máximo los "cienes y cienes" de caballos en sus motores, a lo largo y ancho de diez y seis autódromos.

Nascar Racing 2 ha sido desarrollado en el mismo ojo del huracán de las carreras de automovilismo, habiéndose cuidado sobremanera tanto los detalles visuales como los pormenores auditivos, para ofrecer una sensación de realidad con una mayor presencia de elementos definitivos, tales como el hecho de haber sido creado el juego a raíz de la temporada de 1996. Se han sacado licencias oficiales de casi cualquier cosa para evocar la realidad con mayor número de detalles.

El juego incluye un modo arcade bastante simplificado, que contrasta con simulaciones más complicadas para quienes se consideren expertos pilotos, pudiendo hacer más amenas las competiciones –si se trata de partidas para dos jugadores– a través de módem, o con ocho jugadores vía red. Si a todo ello añadimos la generación en 3D de los gráficos SVGA en tiempo real y el hecho de poder volver a ver tus actuaciones para analizar sus fallos, Nascar Racing 2 es un producto bastante completo. Entre las perspectivas de la cámara, destaca la tomada desde dentro de la cabina del coche: es sencillamente impresionante.

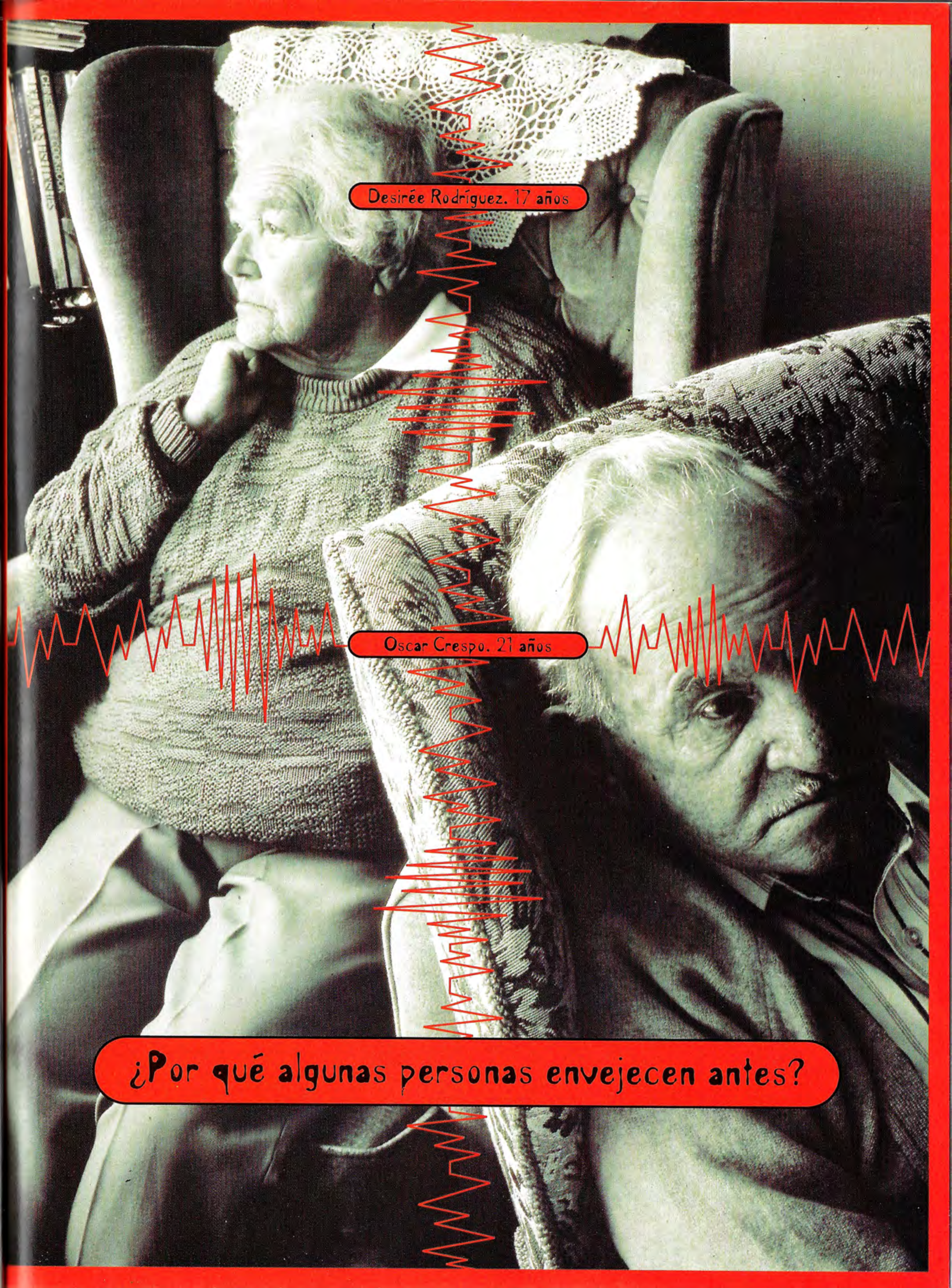




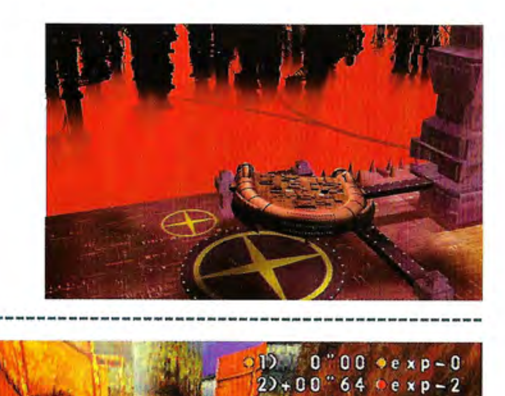




Nascar Racing 2
Editor: Papyrus/Sierra
Distribuidor: Coktel


Desirée Rodríguez. 17 años
Oscar Crespo. 21 años
¿Por qué algunas personas envejecen antes?





Pod

Cuando no hay nada que hacer, salvar la vida o no, importa poco, pero cuando tu supervivencia depende del resultado de una carrera de coches, hay que forzar la máquina al máximo: la que conducimos y la que llevamos dentro.

Una carrera contra la muerte

En Pod te juegas la última plaza en una nave estelar que es la encargada de evacuar los habitantes de la luna de Io hasta la Tierra, puesto que un extraño y letal virus amenaza sus vidas. Quien salga vencedor en la competición, tendrá esa última oportunidad para vivir. De ello dan buena cuenta los cuatro minutos de introducción del juego y sus gráficos 640 x 480, 350.000 colores y veinticinco imágenes por segundo.

Una original música y los no menos novedosos efectos especiales, aportan frescura a éste juego que no es sino un simulador de carreras pretextado por una excusa espacial y preparado para ocho jugadores en línea, red o módem. La pantalla puede quedar dividida para dos o cuatro jugadores.

Con varios circuitos camuflados –de bonus– y doce pistas normales; cuatro ambientes distintos son suficientes para practicar con los tres niveles de dificultad existentes. Podrás cambiar la luminosidad, las condiciones atmosféricas o el firme de las pistas durante las carreras.

Dispondrás de ocho vehículos distintos modificables a través de cinco parámetros que interactúan sobre veinte datos diferentes. Varios modos de juego y diferentes vistas para un producto en donde se ha cuidado especialmente la inteligencia de los contrincantes hasta el extremo de poder llegar a crear problemas a conductores experimentados.



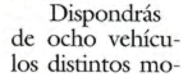
Pod
Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft









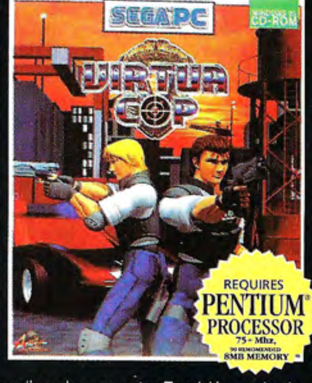










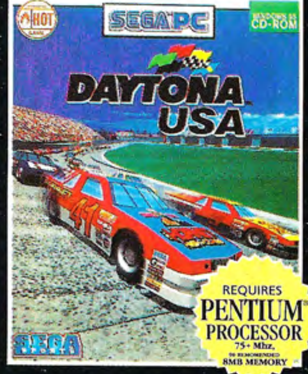


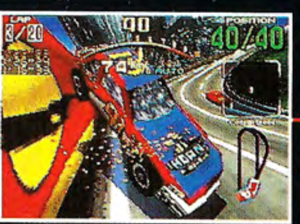


Respira hondo y empieza. Eres un duro policía con licencia para matar. Tu misión es simple: acabar con el más poderoso sindicato dedicado al contrabando de armas. Los enemigos siempre te acechan y los escenarios en 3D por los que te mueves son de una realidad tan sombrosa, que será fácil quedarse bloqueado. Reza lo que sepas. **VIRTUA COP EN OCTUBRE.**

Conversión directa de la máquina recreativa original • Gráficos poligonales con texturas y zooms de cámara • 3 impresionantes escenarios con diferentes niveles de dificultad • Instalación Plug and Play • Modo de dos jugadores para combatir el crimen en equipo.







Piénsatelo dos veces antes de empezar. Porque a más de 300 Km. por hora, te verás sumergido en la más arriesgada carrera de Nascar que jamás hayas imaginado. Y no pierdas de vista tu retrovisor. Porque cuando empieces a ganar posiciones, tu coche puede estar tan machacado... que acabarás en boxes.

DAYTONA U.S.A. EN NOVIEMBRE.

Conversión directa de la máquina recreativa original • Gráficos poligonales y texturizados que te harán sentir toda la emoción del Nascar • Desarrollado por AM #2, la mítica división de programación de Sega • Instalación Plug and Play • Choques, derrapes, vuelcos, entradas en boxes... ¡Es lo más cercano a la realidad!







Si existe una misión imposible... es esta. Eres un cazador y te has quedado sólo porque acaban de fulminar a tu compañero. Y en ese estado de desesperación, presencias una terrible batalla entre dos jinetes a lomos de sus dragones. Uno de ellos cae herido de muerte y te hace heredero de su última voluntad: nada más y nada menos que salvar el mundo. Que la fuerza, la moral, la suerte y la providencia... te acompañen. **PANZER DRAGOON EN DICIEMBRE.**

Cuatro ángulos de cámara que te permiten cubir 360 grados de visión reales en tiempo real • Arcade de acción repleto de enemigos y que transcurre por escenarios hiperreales • Gráficos poligonales y texturizados totalmente tridimensionales • El título con el desarrollo más cara de la historia de los videojuegos ya disponible para tu PC• Instalación Plug and Play.





www.sega-europe.com



Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!



El ligón más popular de Sierra llega con nuevas aventuras ideadas por su creador, Al Lowe. Aunque Larry siempre será Larry, su formato de presentación ha evolucionado enormemente desde el interfaz tipo texto de la primera entrega.

No pasan los años

En esta ocasión Larry –que sigue teniendo el mismo aspecto que hace diez años– se cuela en un crucero de lujo repleto de impresionantes mujeres –nenas, para él–, con las que el gafe de traje blanco intentará hacer de todo menos conversar. Con lo que él no ha contado es con la filosofía y perversiones de todas ellas, y en repetidas ocasiones se encontrará en situaciones verdaderamente apuradas de las que sólo un agudo ingenio conseguirá librarle.

Aunque parezca mentira, se ha terminado el andar de pantalla en pantalla perdiendo preciosos minutos para nada. Ahora el sistema de movimiento será mucho más fácil e inmediato, y el interfaz clásico desaparece para dar paso a un renovado sistema que resultará tremendamente cómodo para el usuario.

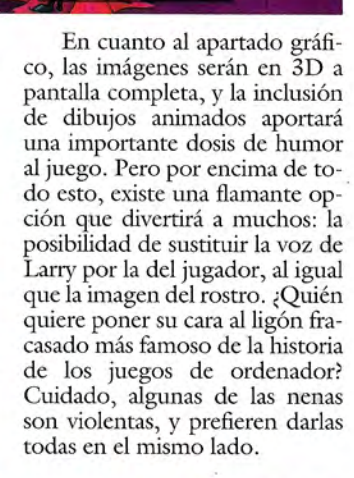






Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel





En cuanto al apartado gráfico, las imágenes serán en 3D a pantalla completa, y la inclusión de dibujos animados aportará una importante dosis de humor al juego. Pero por encima de todo esto, existe una flamante opción que divertirá a muchos: la posibilidad de sustituir la voz de Larry por la del jugador, al igual que la imagen del rostro. ¿Quién quiere poner su cara al ligón fracasado más famoso de la historia de los juegos de ordenador? Cuidado, algunas de las nenas son violentas, y prefieren darlas todas en el mismo lado.

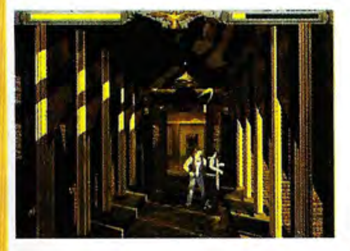






The Crow 2: City of Angels

Pocos títulos de lucha cuentan con un despliegue visual tan imponente como el que se está realizando para este juego, un producto que se basa con bastante fidelidad en la nueva película del Cuervo.



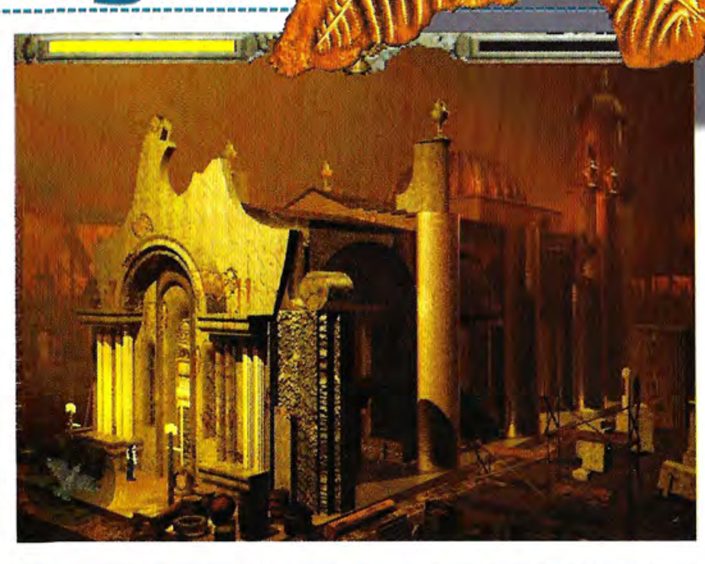


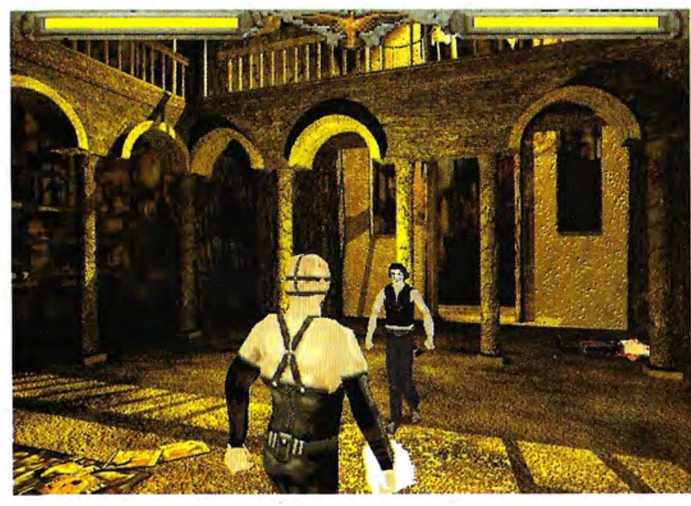
Resurrección por venganza

Un hombre es asesinado injustamente y vuelve de entre los muertos para vengarse. En su vida después de la muerte, conoce a una chica con la que establece una relación muy especial –la niña de la primera parte que ha crecido en la segunda–. Aunque el protagonista no tiene nada que ver con el de la primera parte, sí se trata de la misma motivación y aspecto. Tras el fallecimiento de Brandon Lee, el francés Vincent Pérez ha encarnado al Cuervo en esta secuela que en España se estrenará a finales de Octubre, coincidiendo –mes más mes menos– con el lanzamiento del juego.

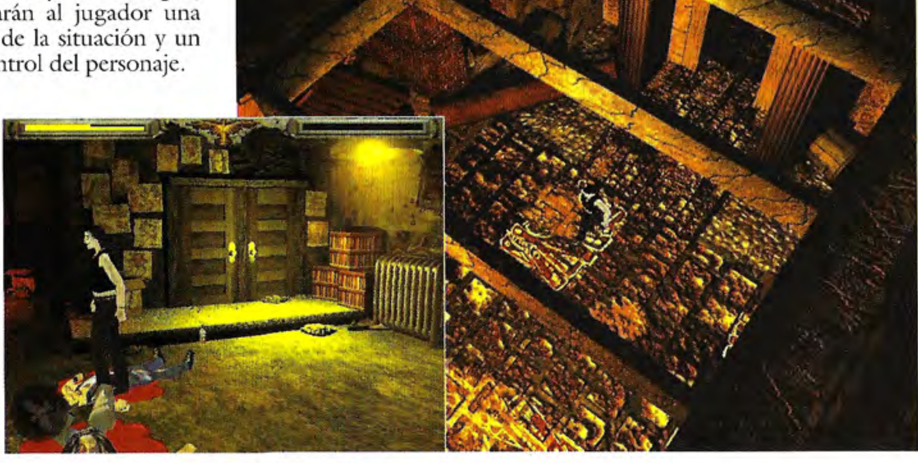
Manteniendo la misma atmósfera oscura y gótica de ambos filmes, The Crow 2 ofrecerá un rico mundo tridimensional con unos gráficos en alta resolución bastante impresionantes para tratarse, básicamente, de un juego de lucha. El jugador podrá moverse por él como si de Alone in the Dark se tratase, aunque lo único que tendrá que hacer es vencer enemigos y aprovisionarse de armas y otros objetos que le permitirán llevar a cabo su venganza.

Distintas cámaras y un sistema de combate que no requerirá un aprendizaje intensivo de controles, ya que muchos de los movimientos serán realizados automáticamente según la posición del jugador y sus enemigos, proporcionarán al jugador una visión clara de la situación y un cómodo control del personaje.





The Crow 2: City of Angels
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia





DIRECTAMENTE DEL INFIERNO

MECHWARRIOR® 2 MERCENARIES

UNA IMPRESIONANTE NOVEDAD EN LA SECUELA MECHWARRIOR® 2









CD ROM PARA MS-DOS®
Y WINDOWS® 95

Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
E-Mail:proein @ teleline.es





Flying Corps

Con la nada despreciable pretensión de crear la simulación de vuelo y combate definitiva de la Primera Guerra Mundial, los equipos de programación de Empire trabajan en uno de sus productos más realistas y fieles a los hechos históricos.



Flying Corps
Editor: Empire
Distribuidor: Arcadia

Volar es un placer

El estudio histórico que se ha realizado en Empire antes de desarrollar este juego es uno de los más completos y trabajosos de cuantos se han hecho hasta ahora. Esto ha permitido incluir escenarios reales basados en fotografías y mapas de la época, así como toda una escuadrilla de biplanos y un triplano –el Fokker del Barón Rojo– para ofrecer una simulación visualmente realista.

Pero no se han detenido en el aspecto visual, que cuenta con escenarios 3D, texturas mapeadas y toda suerte de vehículos y edificios detallados con todo lujo, sino que también han querido acercar la simulación de vuelo lo más posible a la realidad, presentando un sistema que los entendidos y aficionados encontrarán terriblemente auténtico. Misiones y campañas se entremezclarán en un largo periplo por los avatares de la guerra, mientras el jugador disfruta del combate "a cara de perro".





Evidence

Con el trasfondo del asesinato de una tal Sarah Hopkins, Microïds presenta una aventura poderosamente atractiva a nivel visual cuya atmósfera recuerda a las mejores producciones del cine negro.





Evidence
Editor: Microïds
Distribuidor: Erbe

Thriller 3D

Evidence es un thriller que combina varios sistemas de



juego hasta ahora perfectamente diferenciados: la aventura 3D y el entorno tipo Doom. En ocasiones ofrece una espectacular vista tridimensional con todo lujo de detalles y unas animaciones impecables, y en otras aparece una vista 3D con posibilidad de movimiento en 360 grados en la que el jugador se desplazará utilizando los mismos medios que en cualquier típico juego de acción.



Oscuros personajes –animados mediante captura de movimiento real– y retorcidos enigmas pondrán a prueba el ingenio del jugador, quien además participará en azarosas persecuciones en coche y barco, y será testigo presencial de varios asesinatos.

La calidad técnica de este título dice mucho en su favor, aunque habrá que esperar unas semanas para confirmar el resto de las excelencias de este juego.





Fifa 97

Más fútbol

Poco habrá que esperar para saber qué novedades reales aportará Fifa '97 con respecto a la edición 96; aunque ya hay datos que apuntan algunas de ellas. Por ejemplo, se ha mejorado el sistema de captura de movimiento en tiempo real unificando los movimientos de carrera y disparo, en lugar de digitalizarlos por separado. También hay tres nuevos estadios y se trabaja en la opción de 20 jugadores por red.

Entre los nombres propios que han puesto su granito de arena en la creación de este título, se encuentran David Ginola, Des Lynam, Andy Gray y John Motson, expertos en captura de movimiento real y comentarios futbolísticos –está por ver quién se ocupará de este apartado en la edición española–.

Por lo demás, los jugadores tendrán una mayor definición y suavidad de animación, se generarán en tiempo real y por supuesto, todo será 3D. El sistema de inteligencia artificial también ha sufrido innovaciones, de forma que los pases y disparos realizados por jugadores controlados por el ordenador, sean calculados de una forma más precisa e inteligente. Por si alguien se aburre el único día de la semana que no hay fútbol en televisión, dentro de poco se podrá matar el tiempo viendo y participando en este deporte en otra "pequeña pantalla".



Siguiendo su acostumbrada línea de producir versiones anuales de sus títulos deportivos, EA Sports prepara el que quiere convertir en su gran éxito de estas Navidades dentro del género deportivo.

Fifa 97
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts






Zona Beta

Guts 'n' Gurters in DNA Danger



Distanciándose de su filosofía habitual, Ocean pule pequeños detalles de una de sus nuevas producciones, un vistoso juego de acción que posee gran cantidad de detalles gráficos y efectos especiales.

Una pareja explosiva

El malvado Almirante Wort está realizando monstruosos experimentos genéticos en los laboratorios que tiene en una isla fortificada. Su objetivo es crear armas biológicas para la destrucción masiva. Hank 'Guts' Carter y Stacey 'Garters' Pringle forman parte de la Fuerza K, un comando de operaciones especiales dedicado a la resolución de situaciones críticas. Ambos son asignados a la eliminación de la amenaza Wort. Para cumplir con éxito su misión, tendrán que combinar estrategia, intuición, y una puntería excepcional.

Guts 'n' Gurters será un juego de acción en el que el jugador tendrá que recorrer más de 200 pantallas renderizadas en 32.000 colores, cuyos personajes han sido animados mediante captura de movimiento real. La interacción con los escenarios será completa, y a pesar de su aspecto 2D, la sensación de profundidad mientras se juego, está brillantemente conseguida.







Guts 'n' Gurters in DNA Danger
Editor: Ocean
Distribuidor: Arcadia

9: The Last Resort

La incursión de conocidas personalidades del mundo del cine en el de los juegos de ordenador no tiene fin. En esta ocasión nos acercamos a la primera producción de la compañía dirigida por Robert de Niro.

Puzzles góticos

Aunque el demonio de "El Corazón del Ángel" no hace la más mínima aparición en este título, sí están las voces de Cher, Christopher Reeve, y dos de los miembros de Aerosmith (Joe Perry y Stephen Tyler). Continuando con los nombres propios, el trabajo artístico a nivel gráfico ha sido de Mark Ryden, autor entre otras obras de la cubierta del álbum Dangerous de Michael Jackson –viendo las pantallas del juego no cabe la menor duda de ello–.

9: The Last Resort, es una aventura gráfica con cierto aire a Myst que contiene complejos puzzles y estrafalarios personajes con los que el jugador tendrá que tratar para desvelar un oscuro misterio que embarga a un complejo turístico abandonado. Aún está por decidir la posible –y muy recomendable– localización de este producto a nuestro idioma, pero sea como sea, saldrá al mercado en próximas fechas.









9: The Last Resort
Editor: Tribeca Interactive/GT
Distribuidor: New Software Center



Privateer 2: The Darkening



Origin prepara a toda prisa un título que planteará serias dudas acerca del rumbo que están tomando sus producciones, y que a todas luces, posee bastantes elementos en común con Wing Commander IV.



Privateer 2: The Darkening
Editor: Origin
Distribuidor: Electronic Arts

El ocaso

¿Secuela o amalgama? Habrá que esperar todavía unas semanas para poder estudiar en profundidad esta nueva oferta de los creadores de la saga Wing Commander, pero el simple hecho de que se trate de una mezcla de película con escenas de combate espacial 3D con una trama relativamente lineal, da de hecho bastante que pensar al respecto.

Además del aspecto jugable, que incluye diversos tipos de naves, armamento y una acción salvaje, tendrá alrededor de tres horas de vídeo en tiempo real, lo que supone todo un largometraje. En él han participado entre otros, John Hurt (Alien), Mathilda May (La teta y la luna), y Christopher Walken, a quien se pudo ver no hace mucho en Ripper como el detective Magnotta. La película ha sido rodada en los estudios británicos Pinewood, donde se filmaron películas del agente 007 y Superman.







Firo & Klawd

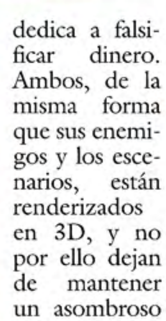
El género más popular de consola, los juegos de plataformas, llega con todo su esplendor al PC de la mano de este título creado por veteranos programadores del sector, que cuentan en su haber con juegos como Grand Prix Simulator o Ghostbusters 2.

Animales animados

Pocos juegos de plataformas cuentan con un diseño tan detallado y exhaustivo como Firo & Klawd., que a lo largo de 8 mundos con 21 niveles y 6 subjuegos cuenta con ramificaciones que desembocan en cinco finales distintos que dependen únicamente de la forma de jugar y no de lo que se haga o deje de hacer, gracias a un sofisticado sistema de inteligencia artificial que evalúa continuamente el comportamiento del jugador.

Un orangután policía y un gato callejero de los bajos fondos se unen para desmantelar una banda de mafiosos que se dedica a falsificar dinero. Ambos, de la misma forma que sus enemigos y los escenarios, están renderizados en 3D, y no por ello dejan de mantener un asombroso aspecto de dibujo animado. Acompañando a Firo y Klawd en su misión, se podrá escuchar una banda sonora compuesta por Phil Chill, productor de conocidos artistas como, por ejemplo, Neneh Cherry.

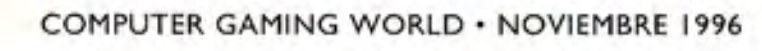








Firo & Klawd
Editor: Interactive Studios/BMG
Distribuidor: Erbe



War Wind

Sin pudor alguno a la hora de tomar Warcraft II como clara referencia, SSI ha creado un título que será lanzado en todo el mundo a finales de este año. Sin embargo parece que la imitación va más allá y mejora bastantes elementos de juego.

Ciencia y magia

Lejos de la filosofía habitual a que esta compañía tiene acostumbrados a los jugadores con sus títulos de estrategia, War Wind se acerca mucho al juego más popular de Blizzard, aunque aportando importantes novedades que en muchos aspectos, enriquecerán la jugabilidad hasta extremos insospechados. Con gráficos SVGA y una original banda sonora, este juego ofrecerá ante todo un interfaz sencillo y cómodo de manejar.

Un total de cuatro razas alienígenas pugnarán por el control total de un planeta, y ciencia y magia se mezclarán en el combate. Edificios, unidades, recursos y animaciones dignas en todo momento –en cuanto a contenido– del mejor de los episodios de Expediente X, dejarán estupefacto al jugador cuando se deje llevar por los vientos de guerra de esta nueva producción de los creadores de Steel Panthers y Panzer General. War Wind incluirá juego en red y editor de escenarios.









War Wind
Editor: SSI/Mindscape
Distribuidor: Proein

Master of Dimensions

Las aventuras gráficas cada vez ofrecen un aspecto visual más elaborado e impactante. Master of Dimensions es un buen ejemplo de ello, y si además entretiene y proporciona muchas horas de juego, estaremos ante una desconocida pero muy buena aventura.

Una nueva dimensión gráfica

Una catástrofe amenaza el mundo, y la única forma de impedir que se produzca es utilizar el Cayado de Merlín, un poderoso objeto roto en fragmentos que se esparcieron por distintas dimensiones. El protagonista adolescente de Master of Dimensions, deberá viajar –empleando una extraña máquina– por cinco dimensiones en busca del preciado objeto.

Mezclando gráficos 3D y 2D, este juego ofrece un aspecto visual impresionante, y cuenta con más de 100 localizaciones. Una historia de detectives, encuentros con alienígenas o una rebelión en una estación espacial, son algunas de las aventuras que el jugador puede vivir. Para superarlas tendrá que resolver puzzles y quitar de su camino a ciertas criaturas que no están dispuestas a que complete su misión con éxito. El juego ya está terminado, y en este momento está pendiente únicamente de su traducción y doblaje al castellano, que con un poco de suerte, estarán para Navidad.







Master of Dimensions
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein





Simcopter

El nuevo juego de Maxis es un simulador donde tendrás que pilotar un helicóptero cumpliendo misiones que impliquen servicios de urgencia, tales como servir de apoyo a la policía, o a alguna ambulancia por ejemplo.

Simcopter
Editor: Maxis
Distribuidor: Erbe

Una libélula de acero

Existen treinta ciudades creadas con Simcity 2000 sobre las cuales podrás extender tu ayuda. De igual manera, podrás importar los gráficos que hayas creado tú mismo con el anteriormente mencionado juego. En último término, deberás acceder al intrincado panorama de una gran macrociudad. Ayudado de sus perspectivas en 3D, la pantalla de juego, consta de un mapa de la ciudad, mensajes escritos y varios puntos de vista: desde la cabina del piloto, o en persecución al helicóptero. Veremos si el resultado final es tan prometedor como parece a primera vista.



Dawn of Darkness

Tribe, uno de los más potentes equipos de programación de Ocean, trabaja sin descanso en la finalización de un proyecto de acción que abarca lo mejor de Doom y Duke Nukem 3D.

Acción con argumento

La aldea de Nightfall ha sido escogida como punta de lanza para la invasión de las fuerzas de la Oscuridad. El jugador tendrá que liberarla al mismo tiempo que con ello, salva al mundo de un sufrimiento eterno. Para ello tendrá que aniquilar, literalmente, a todo bicho no viviente que se le ponga por delante.





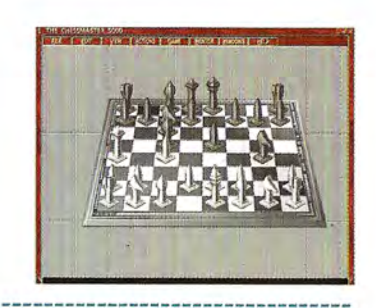
Conscientes del hecho de tener que aportar algo nuevo y original al género para abrirse paso con este juego, los programadores de Tribe dicen que Dawn of Darkness tendrá un entorno 3D de 360 grados, con escenarios basados en misiones y una fuerte línea argumental cuyo peso específico en el juego será bastante importante. Los gráficos renderizados en 3D y la banda sonora ambientarán de forma eficaz un mundo sombrío plagado de criaturas del mal. Se incluirán opciones de juego en red.



Dawn of Darkness
Editor: Ocean
Distribuidor: Arcadia



Chessmaster 5000



Celebrando el décimo aniversario de la aparición del primer Chessmaster, sus creadores aprovechan para lanzar una nueva edición del juego de ajedrez por excelencia.

Diez años después

La imagen de un anciano maestro de ajedrez sigue siendo la portada que significa calidad e inteligencia artificial de primera. Esta nueva edición, optimizada para Windows 95, presenta importantes mejoras en la jugabilidad, la capacidad de enseñanza, tutoriales interactivos y análisis de juego. Como oponentes computerizados, habrá varias docenas de personalidades de distinto calibre que ofrecerán múltiples niveles de dificultad.

Para implementar cierta variedad visual, se incluyen también distintos tipos de tableros y piezas –algunos de ellos sumamente originales– renderizados en 3D y con texturas mapeadas. El sistema de inteligencia artificial ha sido generado especialmente para trabajar a plena potencia en un Pentium, y posee una enorme profundidad de exploración de posibilidades, así como capacidad de revisión de más de 27.000 partidas incluidas en una base de datos.











Chessmaster 5000
Editor: Mindscape
Distribuidor: Proein

Q.A.D.

Al menos este título es sincero en su planteamiento y no tiene pretensión argumental alguna. Q.A.D. es acrónimo de la Quintaesencia del Arte de la Destrucción.

Adrenalina al límite

La verdad es que conociendo el significado del acrónimo que titula este juego, sobra decir nada de su argumento. Sí hay que destacar en cambio algunas de sus principales características, como la utilización de una nueva tecnología gráfica denominada "Polar Sprouts", que aparecerá por primera vez en esta producción.

La generación de imágenes en 3D con más de un millón de polígonos por segundo con texturas mapeadas –en tiempo real–, convertirá los 30 niveles de QAD en un auténtico espectáculo de acción y efectos visuales cuya única justificación es el simple placer de pasar una buena cantidad de horas disparando para descargar adrenalina.

El año que viene verá el lanzamiento de este juego, que verá simultaneamente la luz en tres plataformas distintas.









Q.A.D.
Editor: Cranberry Source/Philips
Distribuidor: Erbe

¿Quieres arruinar tu vida?



MARATHON 2
DURANDAL

Sólo para windows® 95 y Macintosh

"Marathon 2 aparece ya en 2° lugar, y por encima de DOOM II, Dark Forces o Heretic, en las votaciones de los lectores de la revista americana Computer Gaming World, como el 2° mejor juego de acción de la historia."









MARATHON 2: Dundaral, el juego de acción 3D que te dejará hambriento, desnudo y arruinado, simplemente porque no podrás dejar de jugar a él. Entre las ruinas de una antigua civilización deberás encontrar los restos de una antigua secta, así como descubrir secretos durante siglos enterrados. Marathon 2 ofrece una intensa experiencia, tanto para un jugador como en multijugador por red. 28 increíbles niveles, tanto exteriores como bajo el agua, gráficos SVGA, sonido estéreo, 13 niveles multijugador... Comienza a preocuparte. **MARATHON 2 ARRUINARÁ TU VIDA.**

BUNGIE





Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Star General



Siguiendo fielmente la tradición de Panzer General, SSI retoma su clásico entorno de juego de estrategia por turnos para plasmar en él el universo creado en una serie de novelas denominada, genéricamente, "La Flota".



Star General
Editor: SSI/Mindscape
Distribuidor: Proein

La flota estelar

El jugador tomará el control de la Flota para llevarla a la victoria en diversas campañas prediseñadas. La conquista de planetas y su desarrollo para satisfacer las necesidades militares, será uno de sus objetivos prioritarios, así como la expansión de las ciudades para la creación de fábricas, centros de investigación, complejos militares y estaciones orbitales.

Los combates se librarán a dos niveles diferentes: en el espacio y sobre superficies planetarias, lo que añadirá cierto incentivo al juego. La adecuada gestión de recursos constituirá un factor vital para lograr los objetivos del jugador, quien podrá competir tanto contra la máquina como contra otros usuarios vía serie, módem o red (también habrá un modo de colaboración). Según Mindscape, este título ofrecerá más de 100 horas de juego.



G-Nome

Los creadores de la última producción de los Monty Python, cambian radicalmente de tercio hacia terrenos inexplorados por ellos hasta ahora: los juegos de acción 3D.





G-Nome
Editor: 7th Level/BMG
Distribuidor: Erbe

Los nuevos "Mech"

Con cierto aire a Mechwarrior aunque superando el nivel gráfico de éste, G–Nome permitirá al jugador escoger entre más de 20 robots –en este caso HAWCS– para llevar a cabo las veinte misiones necesarias para terminar el juego. Todo ha sido renderizado en 3D, y hasta se incluyen hologramas para informar de los daños de la nave del jugador y las enemigas.

Para aportar algo al género, 7th Level ha querido incluir entre otras, las siguientes innovaciones: si el robot de un jugador queda dañado más allá de toda reparación, el piloto puede salir de él y capturar una máquina enemiga para continuar. La opción de red permitirá jugar en dos equipos de cuatro personas, con posibilidad de comunicaciones privadas encriptadas para evitar que el enemigo intercepte los mensajes. Los movimientos del enemigo se basan en programas de inteligencia artificial militar desarrollados por Texas Instruments, y reaccionan a las tácticas empleadas por el jugador.







Tras su presentación mundial en el ECTS de Londres el pasado mes de Septiembre, se acerca ya la hora de Diablo, uno de los juegos más anunciados y esperados del fin de año. Hasta entonces, nadie tenía demasiado claro cómo iba a ser o de qué iba a tratar, ni siquiera a qué género pertenecía. Ahora, poco antes de su lanzamiento mundial, te ofrecemos un profundo análisis de lo que será este título, acompañado por una entrevista a Bill Roper, Jefe de Proyecto de Diablo.



Blizzard desciende a los infiernos

Blizzard Entertainment, conocida anteriormente en la industria de los juegos como Chaos Studios, fue fundada en 1992 por Allen Adham y Michael Morhaime –actualmente presidente y vicepresidente de la compañía respectivamente–, iniciando su andadura como desarrolladora para otras empresas, entre ellas Interplay. Algunos de los títulos que se crearon por entonces incluyen Lost Vikings, Rock´n´Roll Racing, Blackthorne, y Death and Return of Superman. Dos años más tarde, Blizzard fue adquirida por Davidson & Associates, lo que permitió a la joven compañía dejar de trabajar para terceros y dedicarse a la producción propia.

El nacimiento de un culto

Fue entonces cuando nació Warcraft: Orcs & Humans, un título que desató un fenómeno cuya repercusión aún se vive en todo el mundo, siendo el primero que lanzaron al mercado con su propia marca. La idea de este juego nació mediante la utilización de una técnica bastante común denominada "brainstorming" (tormenta de ideas), consistente en una reunión de varias personas en la que todas ellas se ponen a decir lo primero que se les pasa por la cabeza que esté relacionado con el tema de la sesión, aunque la semilla ya estaba presente en muchos de los asistentes a aquella reunión, adictos a los temas de fantasía medieval.

Más tarde, en 1995, salió al mercado Warcraft II: Tides of Darkness, seguido por Warcraft II: Beyond the Dark Portal, que dieron lugar a una fiebre de proporciones desconocidas y de la que daremos buena cuenta en próximas fechas con motivo de la aparición de ambos títulos totalmente en castellano. Baste decir que la trilogía iniciada por Warcraft: Orcs & Humans, se ha convertido ya en toda una saga de culto que cuenta con gran número de seguidores en todo el mundo.

Mientras la fiebre de Warcraft se extendía como una bendita plaga, un desarrollador llamado Cóndor se acercó a Blizzard con un proyecto bautizado como Diablo. De inmediato, las avispadas mentes de Blizzard decidieron que aquél título debía ser suyo, y compraron la compañía en cuestión para formar su oficina de Blizzard North, ampliando así además su plantilla de 60 personas a 25 más. Los motivos que provocaron esto son perfectamente visibles con Diablo instalado en el ordenador.

Un juego de rol

¿Quién, entre los jugadores de juegos de ordenador en este país, no ha oído hablar de los juegos de rol? Probablemente todo el mundo los conoce, aunque sea por simples referencias. Pero si se preguntaa cualquiera cuántos juegos de rol para ordenador ha jugado en su



DIABLO











vida, es bastante fácil que la respuesta mayoritaria sea "entre uno y ninguno". El análisis del porqué de este hecho llevaría bastante tiempo y quebraderos de cabeza, y además no viene exactamente al caso.

Sin embargo, Diablo es un juego de rol, aunque diseñado y concebido de tal forma que además de no parecerlo, resulta especialmente asequible a cualquier tipo de jugador, por mucho que éste odie los juegos de rol y no le gusten a causa a su complejidad. La trama argumental es bastante prototípica tanto en juegos de rol como en aventuras gráficas, ya que básicamente se trata de un enfrentamiento entre las fuerzas del bien y el mal.

Diablo ha sido concebido como un juego de rol en tiempo real en el que los jugadores descienden a un siniestro mundo subterráneo lleno de fuerzas sobrenaturales y criaturas demoníacas. Movido por un profundo sentimiento de venganza, el jugador se adentrará a través de una cripta en un extenso laberinto oculto bajo su aldea natal. El juego se centra en la exploración, el conflicto y el desarrollo del personaje a medida que el jugador se adentra en las profundidades de los demoníacos salones subterráneos.

Un paso adelante

Uno de los elementos que lo hace radicalmente diferente a la hora de jugar es la generación automática de laberintos, de forma que cada vez que se entra en el mundo de Diablo, sólo la aldea posee un diseño y una disposición fijos. El resto es variable, aunque manteniendo ciertos elementos fijos que son los que van desvelando poco a poco la trama. Esto implica un alto nivel de rejugabilidad, algo que hasta ahora sólo había conseguido un título de SSI no editado en España llamado Dungeon Hack y que utilizaba un sistema parecido. El de Diablo sitúa de forma aleatoria las habitaciones, corredores, trampas, tesoros, monstruos y escaleras, de forma que se maximiza el atractivo de jugarlo varias veces.

En cuanto al sistema de juego en sí, otro factor que distancia este título de cualquier otro del género, consiste en una perspectiva isométrica en la que absolutamente todo está creado en 3D, personajes incluidos. Con posibilidad de zoom y un interfaz basado únicamente en el ratón, la facilidad de manejo se multiplica enormemente. Además las típicas ventanas de hechizos, inventario, características de personaje y demás, no entorpecen el juego salvo que estén todas abiertas a la vez, ya que se sitúan en laterales de la pantalla y ésta se adapta a la presencia de la nueva ventana.

Los combates o la interacción con cualquier elemento del entorno sólo requieren una simple pulsación del botón del ratón, al igual que los hechizos y el uso de objetos. Así, el jugador sólo tendrá que preocuparse por explorar y eli-







minar cualquier resistencia que encuentre a su paso, un total que supera las doscientas criaturas de diversos niveles que asediarán al jugador en el mundo subterráneo de Diablo.

Multijugador

En cualquier caso, y sin duda alguna, lo mejor es la opción multijugador, que permite a dos personas jugar vía serie o módem, hasta cuatro si es en red, y un número aún por definir en Internet. La posibilidad de introducir más de un jugador en un juego de rol por ordenador, sólo se había entrevisto hace años en un título denominado Bloodwych, que permitía a dos jugadores en un PC compartir a media pantalla el mismo mundo y mapeado, existiendo la posibilidad de encontrarse y verse físicamente (y cada jugador controlaba un grupo de cuatro personajes).

La posibilidad de jugar vía Internet será una nueva experiencia para muchos jugadores de todo el mundo, ya que el servidor battle.net de Blizzard es de acceso totalmente gratuito. Si Diablo es de por sí entretenido, divertido y adictivo, todas estas características pueden elevarse a la enésima potencia a través de la red informática de comunicaciones más extensa del planeta. El hecho de poder encontrarse con personajes de todo el mundo e intercambiar impresiones con ellos acerca del Carnicero (el primero de los enemigos potentes que hay que derrotar en el juego) u otras viles criaturas, así como los diferentes accesos a nuevos niveles, resultará un nuevo atractivo del que muchos serán incapaces de escapar.

De forma similar a lo que en su día hiciera Sierra con la saga de Quest for Glory, en Diablo se podrá escoger entre tres tipos de personaje: guerrero, ladrón o mago, cada uno de ellos con unas habilidades y características propias que se irán desarrollando y potenciando a medida que el jugador avance en el juego, basándose al igual que cualquier juego de rol, en los puntos de experiencia obtenidos por tesoros y la eliminación de los enemigos.

Impacto visual

Los gráficos y efectos visuales, así como el sonido de Diablo, sorprenderán a más de uno por muchos y variados motivos. No sólo por el hecho de que absolutamente todo es en 3D, sino porque se han conseguido superar algunas barreras que en infografía, constituyen un importante reto para cualquier artista. Las llamas, los rayos, los juegos de luces y sombras que en tiempo real están presentes de forma constante, y el movimiento animado de prácticamente cualquier elemento o criatura, están trabajados a un nivel sorprendente del que se puede dar fe con sólo utilizar la opción de zoom.

Con todo esto, es fácil adivinar que Diablo se convertirá en todo un hito en el género de los juegos de rol, consiguiéndolos acercar al gran público que no tiene prejuicios a la hora de disfrutar de un magnífico título cuya capacidad para proporcionar un creciente desafío siempre cambiante es realmente asombrosa. En próximas fechas se lanzará al mercado, al mismo tiempo en todo el mundo, la versión completa del juego. De momento, te obsequiamos la demo para que vayas catando Diablo.

El juego utiliza un sistema de generación automática de laberintos, de forma que cada vez que se entra en el mundo de Diablo, sólo la aldea posee una disposición y un diseño fijos







ENTREVISTA

Bill Roper, Jefe de Proyecto de Diablo

"Con Diablo queremos redefinir el género de los juegos de rol."

Aunque no nos ha resultado fácil conseguir hablar con Bill Roper, debido al tremendo revuelo que hay en Blizzard por estas fechas con el lanzamiento de Diablo y el pulido de algunos detalles de última hora, lo que sigue a continuación es una entrevista que el Jefe de Proyecto de Diablo nos concedió para contarnos algunas cosas de este título, de la compañía, y sus próximos proyectos.

CGW: Después de crear dos títulos de estrategia, ¿por qué un juego de rol?

B: En Blizzard no estamos limitados sólo al género de la estrategia. Consideraremos la posibilidad de adentrarnos en cualquier género, siempre partiendo, eso sí, de la premisa de llevar el género en cuestión en una nueva dirección. Cuando Cóndor –ahora Blizzard North– nos presentó Diablo, supimos de inmediato que se trataba de un título que daría un nuevo sentido a los juegos de rol, redefiniéndolos como hasta ahora no había hecho nadie.



CGW: ¿Por qué un título que puede dar pie a pensar que se trata de un juego más con trasfondo satánico?

B: En realidad nada más lejos de nuestra intención. La confrontación con fuerzas demoníacas ha jugado un importante papel en la mitología durante miles de años. En Diablo, el jugador asume el papel de un héroe cuya misión final es destruir al personaje Diablo, que es la encarnación del mal. Es la clásica historia del bien prevaleciendo sobre el mal.

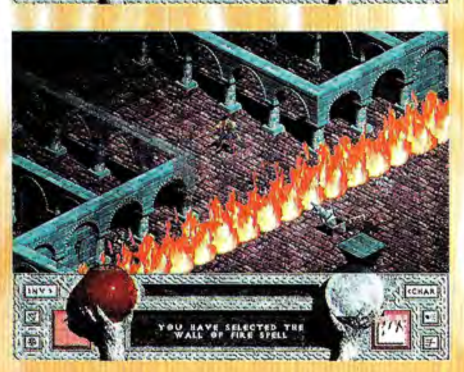
CGW: Diablo no es el típico juego de rol, aunque incluye los principales elementos del género. ¿Cuáles son las bases de su diseño y concepción?

B: Con Diablo quisimos redefinir el género de los juegos de rol, aunque manteniendo algunos elementos clásicos como el desarrollo del personaje. Mientras que los juegos de rol se basan típicamente en un sistema de turnos, nosotros queríamos introducir la excitación del combate en tiempo real. Además, los juegos de rol suelen adolecer totalmente de rejugabilidad, por lo que superamos este punto flaco incluyendo un generador aleatorio de niveles y opciones de multijugador. También quisimos alejarnos de la perspectiva en primera persona, así que volvimos a la clásica vista isométrica.



CGW: La generación aleatoria de niveles manteniendo cierto elementos fijos y confiere una gran jugabilidad y rejugabilidad a Diablo. A nivel de programación, ¿ha resultado un importante handicap?

B: El generador aleatorio de niveles fue uno de los primeros elementos de desarrollo resueltos en Blizzard North, y no ha supuesto en sí mismo problema alguno.



CGW: En cuanto a la programación, ¿cuál ha sido el mayor reto que habéis tenido con Diablo?

B: El sistema de generación aleatoria de niveles crea un fuerte desafío a la hora de mantener equilibrado el juego. Para superar esto ha sido necesario un intenso testeo para asegurarnos de que no aparezca un monstruo de nivel 30 contra un jugador de nivel 1.

CGW: Dentro del apartado gráfico del juego, ¿cómo habéis conseguido unos efectos tan espectaculares como el fuego?

B: Los gráficos de Diablo fueron una de las primeras características del juego que nos impresionaron. Es la primera vez que unas imágenes de tan alta calidad aparecen en un juego de rol. Además de los gráficos SVGA y los escenarios renderizados en 3D, hay más de 200.000 imágenes para las secuencias de animación.

CGW: El hecho de tener que volver siempre a la aldea durante el juego, incrementa en el jugador la sensación de pertenencia a un lugar determinado. ¿Este efecto es intencionado o casual?

B: En la aldea no sólo se compran, venden, reparan o intercambian objetos, sino que el jugador irá descubriendo nuevos datos de la historia mediante conversaciones con personajes que encontrará en ella. Queríamos hacer una historia con la mayor riqueza posible, y la interacción con los personajes de la aldea es un método eficaz para relatar la historia de Diablo.

CGW: ¿Qué opinas de los juegos vía Internet?

B: El jugar a través de Internet es una excitante novedad en cualquier tipo de juego, aunque el jugar un buen juego de principio a fin contra el ordenador es increíble; pero un mano a mano con otros oponentes humanos lleva la excitación a un nuevo nivel.

CGW: ¿Cómo os las apañáis para conseguir crear títulos de un éxito arrollador?

B: Creo que nuestro factor clave al respecto es el hecho de que nosotros mismos somos nuestro público objetivo. Todos los componentes de Blizzard somos unos fanáticos de los juegos. Si se nos presenta una idea y todos pensamos que es genial, sabemos que tenemos algo bueno entre manos.

CGW: En cuanto a vuestro próximo proyecto, Starcraft, ¿qué puedes decirnos de él?

B: Se trata de un juego en tiempo real que tiene lugar en el espacio. Aunque sigue la tradición de estrategia en tiempo real iniciada por Warcraft, Starcraft ofrecerá una experiencia muy diferente. Habrá nuevas unidades, tecnología, gráficos e inteligencia artificial. Los jugadores controlarán a una de las tres especies del juego –Terrans, Protoss y Zurg– en tres estilos distintos de misiones. Las treinta misiones del juego incluirán combate espacial, batallas en superficies planetarias, y pequeños puzzles en los centros de mando.



Lluvia de estrellas (y II)

Un paseo por las mejores producciones que inundarán el mercado en los próximos meses.

Como continuación del reportaje del mes pasado, donde repasábamos los juegos de aventura y acción que probablemente serán las estrellas de las diversas compañías desde ahora hasta mediados del año 97, ahora abordamos los géneros de deporte, simulación y estrategia. Al igual que entonces, se pueden extraer conclusiones diversas, y también en este caso, se da la tendencia hacia diseños 3D con libre movimiento –algo mucho más obvio en simuladores que en otros géneros–.

Si con los juegos de acción, aventura y rol había ciertas tendencias claras al uso de determinadas tecnologías, argumentos y la continuación de conocidas sagas, los géneros de deporte, simulación y estrategia no serán menos.

Baloncesto y tenis serán las estrellas del 97 en cuanto a deportes se refiere, aunque muy probablemente también veremos las ediciones 97 de juegos como FIFA, NHL, NBA y otros deportes norteamericanos como el hockey o el béisbol. Los entornos tridimensionales abundarán junto a la captura de movimiento real para las animaciones de los deportistas, y curiosamente se está poniendo mucho énfasis en la creación de atmósferas realistas mediante la digitalización de sonidos de canchas y campos de juego.

En el terreno de los simuladores, las más modernas aeronaves sobrevolarán detallados mundos 3D, aunque no faltarán aviones de guerras pasadas para los nostálgicos del combate "a cara de perro". En cualquier caso, dentro de este género abundarán las secuelas de conocidos juegos como Armored Fist o Falcon, y las tecnologías más empleadas llevarán el encabezamiento "Voxel" por todas partes. Dada la creciente calidad de estos productos, no sería de extrañar que las escuelas de aviación empezaran a utilizarlos como entrenamiento de sus pilotos, ya que la complejidad y realismo de las simulaciones cada vez serán mayores.

Los grandes éxitos del año 95 en el campo de los juegos de estrategia, Command & Conquer y Warcraft II, darán lugar a incontables imitaciones y variaciones con y sin repetición, algunas con importantes mejoras e innovaciones que dejarán huella en los aficionados de todo el mundo. La perspectiva isométrica reinará por encima de cualquier otro sistema, aunque la evolución que algunas desarrolladoras han logrado en la jugabilidad y filosofía de juego de sus títulos, es sorprendente y creará grandes expectativas para el futuro.



Breakpoint Tennis (Ocean)



La compañía británica emplazada en Manchester prepara un vistoso juego de tenis que incluirá gráficos 3D con texturas mapeadas en tiempo real y animaciones creadas en base a capturas de movimiento real. Cada jugador tendrá una serie de movimientos combinados propios, así como unas habilidades personalizadas. Cuatro pistas diferentes ofrecerán otros tantos tipos de terreno para los ocho jugadores (cuatro hombres y cuatro mujeres).

Con la posibilidad de introducir hasta cuatro jugadores al mismo tiempo –ocho alternativamente–, Breakpoint se convertirá en uno de los programas más apetecibles para pequeños grupos de amigos que no necesitarán comprar varias licencias del producto para jugar.

NCAA Championship Basketball (GTE Entertainment)



Este título mareará a más de uno con las cifras que ofrece: 4.500 imágenes de animaciones, 64 equipos de Primera División, 64 canchas reales escogidas entre las mejores de Estados Unidos, juego en red hasta 8 jugadores, y diversos campeonatos a disputar. Incluirá opciones de juego en red, vía módem, un avanzado sistema de inteligencia artificial y la posibilidad de gestionar los equipos comprando y vendiendo jugadores. Además, un jugador puede llegar a tener una brillante carrera hasta retirarse con todos los honores.

Los gráficos serán 3D generados en máquinas Silicon Graphics, y ofrecerán todo un espectáculo visual apoyado por unos potentes efectos de sonido extraídos de varios encuentros reales grabados para la realización del juego.

Pete Sampras Extreme Tennis (Codemasters)

El norteamericano Pete Sampras ha aparcado durante un breve lapso de tiempo la alta competición para poner su granito de arena a este juego que promete ser uno de los



más importantes del 97 dentro de su género. El asesoramiento del actual número uno del ranking mundial ha sido vital en la producción de este título que ofrecerá la recreación más cercana a la realidad de la atmósfera que se vive en una pista de tenis.

Como ya viene siendo habitual en la producción de los títulos deportivos, el movimiento está basado en la captura del real, para asegurar una mayor flexibilidad de acción a la hora de jugar. Hay quien lo ha calificado ya como la representación perfecta de la pasión y el esfuerzo físico que los ases del tenis sienten en la pista.

Space Jam (Acclaim)



Sin duda alguna este título llamará mucho la atención en todo el mundo por un motivo muy simple: sus protagonistas son Michael Jordan y los Looney Tunes (Bugs Bunny, Porky, Taz, Silvestre, Piolín, y el Pato Lucas). Unos extraterrestres secuestran a Jordan y le quitan toda su fuerza, y los Looney Tunes deciden ayudarle para ganar un loco partido de baloncesto contra los Monstars –los alienígenas chupafuerzas–.

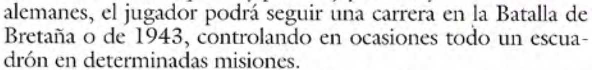
Planteado como una competición de 3 contra 3, Space Jam no pretende ser un juego serio, sino más bien un divertido entretenimiento en el que el baloncesto es más un pretexto que un fin.



1943: European Air War (Microprose)

Empleándose a fondo para llevar a cabo las sugerencias que los usuarios de 1942: Pacific Air War, enviaron en su día a Microprose, esta compañía prepara un increíble entorno que recreará la atmósfera de formar parte de un escuadrón de combate durante la Segunda Guerra Mundial. Radicalmente diferente a su predecesor debido a las diferencias obvias entre las máquinas y pilotos japoneses y alemanes, el jugador podrá seguir una carrera en la Batalla de Bretaña o de 1943, controlando en ocasiones todo un escuadrón en determinadas misiones.

Gráficos 3D, un sistema dinámico de misiones que hace que éstas no se repitan nunca, misiones históricas con toda suerte de objetivos y una fidelidad histórica asombrosa, la posibilidad de reproducir la acción en forma de animación, y 20 aviones para volar, serán algunas de sus principales características.



Apache (Eidos)



El AH–64 parece haberse convertido el la máquina más simulada de los últimos meses, y lo seguirá siendo en el futuro. Apache ofrecerá una simulación realista en la que el piloto se enfrascará en un violento combate a muerte a lo largo de diversas misiones o en campaña, teniendo como enemigo a la inteligencia artificial de la simulación de campo de batalla.

Apache tendrá un modo arcade y opción de juego en red o módem para volar con otros pilotos en los mismos escenarios de las misiones y campañas.



Armored Fist 2 (Novalogic)

El tanque de batalla Abrams M1A2 ha sido diseñado para ser el más rápido, acorazado y mortífero del mundo. Novalogic lo ha convertido en protagonista de su próxima simulación de combate, para la que se ha utilizado la tecnología Voxel Space 2 a la hora de diseñar los escenarios SVGA. La carlinga del tanque será todo un espectáculo para los aficionados a los carros de combate, ya que reproduce fielmente la del vehículo actual.

Dependiendo de si escoge el modo multijugador (entre 2 y 8 jugadores) o juega solo, el usuario podrá cooperar con otros jugadores humanos o enfrentarse a la máquina en una campaña basada en misiones con una densa línea argumental. Con respecto a la edición anterior, se ha renovado el sistema de inteligencia artificial y se han incluido enemigos como los T–80 rusos, el transporte de tropas BMP o los helicópteros HIND.

Comanche 3 (Novalogic)



A lo largo de 30 misiones, y en un mundo creado otra vez con Voxel Space 2, el jugador pilotará el RAH–66 en una simulación cuya principal virtud será una elevada maniobrabilidad. Habrá objetos creados con polígonos y texturas mapeadas que enriquecerán los escenarios a cualquier distancia.

Como apoyo al sistema de misiones, habrá unas animaciones no interactivas que se nos mostrarán entre éstas. La calidad gráfica será SVGA –con numerosos efectos visuales como nubes en movimiento o humo translúcido–, y para ayudar a mantener una atmósfera creíble, se ha empleado el sistema Dolby Surround, que permite acentuar sobre todo los efectos de sonido. Incluirá opción de juego en red, y un modo de juego para principiantes.

F–22: TFX3 (DID)



En colaboración con World Air Power Journal, una pretigiosa publicación de obligada referencia tanto para aficionados como para profesionales de la aviónica de combate, los creadores del EF–2000 están metidos de lleno en la producción de la tercera entrega de TFX.

Desarrollado íntegramente para Windows 95, este simulador 3D hará gala de una calidad gráfica superior a la del galardonado EF–2000, y gracias a la información técnica de que han dispuesto sus creadores, será fiel reproducción de una de las máquinas más potentes de la industria militar. Como en DID tienen muy claro que no hay nada como volar contra o junto a un piloto humano, se incluirán de serie todas las opciones posibles de multijugador.

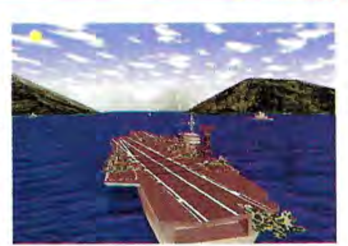
Falcon 40 (Microprose)



Tras el éxito de las anteriores ediciones de este producto, que en total llevan más de 700.000 unidades vendidas en todo el mundo, la nueva versión de Falcon apunta hacia nuevos terrenos visuales que combinan gráficos 3D e imágenes de vídeo en una simulación que incluirá uno de los más sofisticados sistemas de inteligencia artificial.

El jugador podrá interaccionar con los miembros de su escuadrón mientras transcurre una guerra a escala global y en tiempo real. El juego ajustará sus respuestas al comportamiento del jugador, y el modelo de vuelo se ajustará a una de las máquinas modernas cuyo arsenal posee un poder de destrucción totalmente devastador.

Jetfighter III (Eidos)



Pocos títulos realizarán un despliegue visual tan impresionante como el que promete esta coproducción de US Gold y Mission Studios: un mundo real en 3D con texturas, un interfaz animado 3D en primera persona, una auténtica cabina virtual 3D, efectos climatológicos dinámicos, nubes transparentes, humo y sombras, estelas de misiles, una gran porción de terreno poblado –que tendrá rascacielos, personas, edificios, coches, puentes y muchos otros detalles–, y un escenario de 2 millones de millas cuadradas.

Estas características auguran un mundo bastante grande, donde el jugador se introducirá en una historia no lineal con múltiples finales mientras se enfrenta a una letal inteligencia artificial. Jetfighter III incluirá una enciclopedia militar para dar a conocer al jugador toda suerte de detalles en cuanto a máquinas, armamento y naves.

Red Baron 2 (Sierra)



Este título supondrá un retorno a la Primera Guerra Mundial y al combate "a cara de perro", algo que probablemente muchos habrán olvidado después de tanta sofisticación y tecnología. Por supuesto esto no implica que a otros niveles no se estén empleando los últimos avances disponibles, como 3Space, para el diseño de escenarios y aviones.

No sólo el combate y la simulación serán protagonistas de esta segunda entrega de uno de los juegos más populares de Sierra, sino que existirán numerosos aditivos que absorberán al jugador a un mundo pos–industrial en el que se depende de muchos factores externos, como espías o archivos de pilotos. Además, y para los más expertos, se incluirá un generador de misiones que multiplicará enormemente las posibilidades del juego.



Blood & Magic (Interplay)

Sangre y magia (transliterando) será el primer título de Interplay con licencia de TSR. Vastos ejércitos forjados con fuego, magia y sangre, se enfrentaran en los Reinos Olvidados, uno de los universos más populares de TSR gracias a las novelas de fantasía y los juegos de rol. A través de cinco reinos y a lo largo de quince misiones, clérigos, gárgolas y guerreros –por mencionar algunos entre los veintiocho personajes disponibles, cuyas animaciones poseen 15 imágenes por cada uno– se enfrentarán en espectaculares batallas libradas en diversos y exóticos lugares, utilizando todos los elementos a su alcance para crear las estrategias y tácticas más variadas. Manteniendo la filosofía del juego de rol, los personajes podrán avanzar niveles a medida que progrese el juego.



Imperium Galactica (GTI)

Sorprendentemente, este título que los creadores de los populares Doom y Quake comercializarán en el 97, ha sido desarrollado por una compañía húngara llamada Digital Reality. La acción se situará en el año 2.300, en un imperio galáctico creado a partir de las relaciones de la raza humana con varias alienígenas. Con el paso del tiempo, el Imperio se ha dividido en pequeñas facciones federales.



El objetivo del jugador será llegar a alcanzar el rango de Gran Almirante de la Federación y derrotar a los Dargslans, una problemática raza alienígena que pretende romper los lazos de unión de las distintas especies. El jugador podrá hacer enemigos y aliados entre las siete razas, y producir su ejército entre más de 80 unidades diferentes para dominar el mayor número posible de planetas (habrá un total de 100). Todo ello en alta resolución y gráficos 3D vistos en la clásica perspectiva isométrica.

Lords of the Realm II (Sierra)

A finales del siglo XIII, Inglaterra vive una encarnizada lucha por la corona. Como señor feudal, la misión del jugador será combatir con todos como en el duelo de los Inmortales: sólo puede quedar uno. Para ello se han de emplear todas las armas disponibles en la época, aplicando las estrategias pertinentes que estaban a la usanza en aquél momento –gracias al correspondiente estudio histórico realizado por Sierra–. Se han representado dieciséis condados, y hasta cuatro jugadores podrán participar en la liza.

Como no podía ser menos, se han creado espectaculares secuencias cinemáticas y la banda sonora es un auténtico placer para cualquier oído que disfrute de las tonadas del medievo. Las batallas se librarán en tiempo real y escenarios 3D.



M.A.X. (Interplay)



Mechanised Assault & Exploration presenta un mundo ecológicamente devastado cuyos habitantes se han dividido en ocho clanes que viven en vastas naves espaciales. El objetivo será colonizar y proteger los planetas recién descubiertos para crear en ellos un nuevo comienzo para la raza humana.

El sistema de juego se basa en turnos, y ofrecerá al jugador más de cincuenta unidades terrestres, aéreas y marinas. Los gráficos, todos renderizados en 3D, le darán un aspecto soberbio, y los efectos de sonido serán atronadores gracias a la utilización del Dolby Surround. También tendrá, además de las misiones prefijadas, varios escenarios para jugar en red o vía módem. Para ayudar a los principiantes del género, existirá una ayuda que proporcionará la mejor jugada disponible.

Rebellion (LucasArts)



El Imperio y la Alianza se volverán a enfrentar una vez más en este nuevo título que Lucas prepara para el año que viene. En una confrontación épica en tiempo real, el jugador luchará por la expansión y el dominio del universo de Star Wars. A diferencia de juegos anteriores, el usuario asumirá el papel de comandante en jefe de todos los recursos, planetas y fuerzas controlados por el Imperio o la Alianza.

Con diferentes estrategias, el objetivo será capturar a Luke Skywalker, Mon Mothma o destruir el cuartel general de la Alianza –en el caso de jugar con el Imperio–, o capturar a Darth Vader, el Emperador o tomar el Trono Imperial en Coruscant. Un nuevo título de estrategia que expandirá las relativamente poco explotadas posibilidades de este universo en el ordenador.

Red Alert (Westwood Studios)



Si Quake ha sido uno de los títulos más ansiados a lo largo de los últimos meses, Red Alert no se queda corto. Tomando como válida la teoría de los universos paralelos, este juego se sitúa en un planeta Tierra en el que en lugar de la amenaza nazi, fue Stalin quien intentó poner a Europa a sus pies. Manteniendo la filosofía del exitoso Command & Conquer pero actualizando algunos puntos flojos del mismo, Red Alert duplicará el tamaño de los mapas, incorporará toda una serie de nuevas unidades y edificios, e incluirá nuevos terrenos con obstáculos para el jugador.

A las animaciones renderizadas en 3D y el sonido digital, habrá que añadir un nuevo sistema de inteligencia artificial que posee aspectos inauditos como pautas de venganza. Factiblemente, la espera merecerá la pena.

Starcraft (Blizzard Entertainment)



Manteniendo la filosofía de Warcraft II, pero con importantes innovaciones, la compañía norteamericana prepara uno de los juegos que más dará que hablar en primavera. Starcraft será un juego de estrategia en tiempo real que tendrá nuevas unidades, tecnologías y un novedoso y sofisticado sistema de inteligencia artificial.

El jugador controlará a una de las tres especies que se disputan el dominio de la galaxia, y tendrá que llevar a cabo un total de treinta misiones (lo que suma noventa con las tres especies). Combates espaciales, algunos puzzles en los centros de mando y batallas en las superficies planetarias, engancharán a miles de jugadores de todo el mundo. Starcraft incluirá también un editor de escenarios.

Stratosphere (Acclaim)



La mejor ciencia ficción será protagonista de este juego de estrategia en tiempo real cuya principal característica será una acción trepidante que mantendrá ocupado al jugador de una forma constante. Stratosphere ofrecerá una cámara rotatoria en 360 grados que proporcionará al jugador una vista de pájaro mientras dirige su fortaleza flotante a través de los peligrosos cielos de Nueva Tierra, el planeta donde tiene lugar la acción.

Ciencia y magia se combinarán para erradicar el caos de un mundo que se gobierna desde los cielos. Los gráficos serán en alta resolución, y la plataforma de juego Windows 95 debido a las posibilidades que ofrece este sistema operativo para desarrollar cómodamente los aspectos gráficos y sonoros de cualquier aplicación.

Y.P.A. (Terratools/Warner)

Si bien este juego seguirá descaradamente la línea de Command & Conquer, también es cierto que supondrá una monstruosa evolución con respecto al título de Westwood. El mundo de Y.P.A. será totalmente 3D, generado en tiempo real. Los edificios y unidades se emplazarán igual que en cualquier otro juego de estrategia, pero la versatilidad que permite el trabajar en un entorno tridimensional aumentará la sensación del jugador de aislarse del mundo real para sumergirse en una batalla de proporciones desconocidas hasta el momento.

Y.P.A. marcará probablemente un nuevo terreno a explorar por otras compañías, y si el resultado final es tan bueno como parece por el momento, será uno de los mejores y más exitosos juegos del año que viene.



Mi nombre es Rosa...
...Pantera Rosa.

Misión PELIGROSA

¡La Pantera Rosa viaja por el mundo en misión secreta! Su gran guión y dinámica de juego hacen de este nuevo título el más super-divertido y retador para los entusiastas de los juegos de ordenador.

La Pantera Rosa tiene que resolver su misión alrededor de 20 escenarios distintos en 6 países diferentes, con 150 personajes que reflejan la cultura y estereotipos de cada país, en una auténtica inmersión cultural.

Además de su acción trepidante y de las horas de diversión, MISIÓN PELIGROSA dispone de una base de datos cultural con lo esencial de la cultura, naturaleza, arte, gastronomía, etc., de todos los países que visita la Pantera Rosa, con información disponible en cualquier momento mediante el Asistente Digital Rosa.

Os esperamos en el SIMO
Madrid, del 5 al 10 de noviembre en el Pabellón 2, stands 2011 y 2012

CLOUSEAU

¡Y por sólo 5.990 ptas!

Cualquier cosa puede suceder en una aventura de la Pantera Rosa. Por ejemplo, que se convierta en un super-agente especial y viaje por el Lejano Oriente en misión secreta. Incluso algo más increíble aún: ¡Que hable! ANAYA Interactiva presenta, por primera vez en un juego de ordenador y por primera vez hablado, a la genial Pantera Rosa en MISIÓN PELIGROSA. Viajarás por 6 países diferentes, conocerás lugares exóticos como Bhután, la India, Egipto, Pekín, el río Ganges, y misteriosos como Stonehenge. Además, aprenderás los hábitos, la geografía, las artes y las costumbres de otros pueblos, ayudando a la Pantera Rosa a resolver misterios. Siguiendo por el mundo al felino más popular, te encontrarás con personajes como El Inspector, El Oso Hormiguero y muchos otros viejos conocidos. MISIÓN PELIGROSA es un juego educativo, dinámico y estimulante en CD-ROM, capaz de proporcionar entre 40 y 60 horas de diversión a gente de todas las edades.

Para disfrutar de muchas horas de diversión con MISIÓN PELIGROSA es necesario un ordenador PC Compatible 486 DX2 66 o superior, con 8 MB de memoria RAM, Windows 3.1x o Windows 95, una tarjeta gráfica capaz de mostrar 256 colores en pantalla a una resolución de 640x480 pixels, 10 MB libres en el disco duro, ratón compatible con Windows y tarjeta de sonido compatible con Windows, capaz de reproducir sonido a 8 bit, 22 KHz.









El tesoro de los Toltecas

3 Skulls of the Toltecs

El pasado mes de agosto, dentro de un reportaje dedicado a los nuevos equipos españoles de programación, ya hablamos de Revistronic y su 3 Skulls como uno de los títulos prometedores del otoño. Poco ha habido que esperar para comprobarlo, y sin duda, se trata de una producción digna de las mejores firmas.

Arizona, 1866. Un imberbe pistolero llamado Fenimore Fillmore, es testigo del ataque de una banda a un viejo engañabobos. Defendiendo al anciano, Fenimore se involucra en una brillante trama que le llevará por todos los territorios del estado, haciendo valer su palabra entre soldados americanos y franceses, los juaristas revolucionarios, indios, clérigos y pistoleros.

Las últimas palabras de un buhonero moribundo ponen a Fenimore sobre la pista del legendario y fabuloso tesoro de los Toltecas. Animado ante la idea de conseguir tan maravillosa fortuna, y por supuesto, con el deseo de hacer justicia, el joven pistolero comienza la búsqueda de los tres cráneos de los Toltecas, clave de la localización del tesoro.

Mientras lo hace se verá envuelto en múltiples situaciones de las que sólo su agudo ingenio podrá sacarle. Algunas de ellas le pondrán entre la vida y la muerte, otras entre la cárcel y la horca, otras entre el confesionario y la tumba, y el resto, en otros apuros de semejante índole.

Brillante como el oro

No, esta vez no va a haber muchas más explicaciones acerca del contenido del guión de este juego, ya que merece tanto la pena que cada uno debe descubrirlo por sí mismo. Baste decir que posee un gran sentido del humor, y una altísima calidad (que tira por tierra –ojalá de una vez por todas– ese estereotipo de que el software español es pobre), y un brillante desarrollo de la historia que sorprende hasta el mismísimo final. Todos los personajes están maravillosamente definidos y los diálogos son divertidos hasta arrancar la carcajada.

El equipo que ha creado 3 Skulls of the Toltecs ha contado, bajo la dirección de Hernán y Rodrigo Castillo, con toda suerte de artistas que han elevado un guión genial y una idea no menos merecedora de reconocimiento, a la categoría de superproducción. Grafistas y animadores que han trabajado o trabajan para Disney o en varios capítulos de la serie animada de Batman, así como en conocidos juegos de ordenador, han logrado crear un mundo que responde perfectamente al que Rodrigo había diseñado en su guión. Gráficos en alta resolución, decenas de secuencias y personajes animados, unos fondos increíbles por su sencillez y recreación perfecta de los escenarios prototípicos del Salvaje Oeste, conforman una atmósfera idónea cuyas









3 Skulls of the Toltecs

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA VESA, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido, MS-DOS 6.0 o Windows 95 (12 MB de RAM)
Nº de jugadores: 1
Editor: Revistronic /Warner
Distribuidor: New Software Center

Fenimore se involucra en una brillante trama que le llevará por todos los territorios del estado

corrientes de aire transportan unas divertidas y adecuadas voces en castellano coloreadas por los efectos de sonido y la banda sonora.

A pesar de que la mayoría de los nombres propios de estos artistas son prácticamente desconocidos en el sector –salvo excepciones como la de Jorge Azpiri, di-





señador de los personajes–, bien merece la pena quedarse con ellos echando un vistazo a los créditos del juego, ya que su aparición en futuras producciones implicará una cierta garantía de calidad.

Comodidad para el jugador

Esta aventura gráfica utiliza el interfaz típico de casi todos los títulos del género desde que LucasArts inventara el "scum" –más conocido como sistema de puntos calientes–. Mediante un reducido y suficiente grupo de comandos, el jugador podrá hacer que Fenimore realice todas las acciones necesarias para llevar a buen fin su búsqueda. Además, se han incorporado varias opciones que facilitan los desplazamientos del personaje y hacen más cómodo el uso de ciertos elementos de la aventura. Con una doble pulsación del botón izquierdo, Fenimore aparecerá directamente en puertas, ventanas o elementos del escenario sin necesidad de esperar a que vaya andando hasta ellos. Para moverse entre los distintos lugares que irá descubriendo a lo largo del juego, existe un mapa que está accesible desde cualquier punto del juego –excepto claro, en situaciones que imposibilitarían el desplazamiento físico del protagonista, como por ejemplo, si está encerrado en la cárcel–. Por último, todos los objetos, personajes y elementos de pantalla susceptibles de interacción, poseen un comando asignado por defecto que se puede ejecutar con el botón derecho del ratón.

Gracias al apoyo de una multinacional como Warner, esta primera aventura de los







El truco es...

Para conseguir sacar al pianista del pozo, necesitas el cubo que hay en el salón sobre una de las mesas. Como el barman no te deja cogerlo porque está ahí para las goteras, sube al piso de arriba y utiliza la nube mágica de los indios para llenarlo. Después ve al pozo y usa el cubo.









Aventura/Rol



Los escenarios, los personajes y las animaciones están a la altura de las mejores producciones internacionales



hermanos Castillo ha salido en numerosos países al mismo tiempo, y está traducido y doblado a cinco idiomas –aunque se está preparando al menos otra versión más–. Este título cierra –ojalá definitivamente– un oscuro capítulo de la historia del software español abriendo un nuevo volumen que tendrá más páginas en próximas fechas.

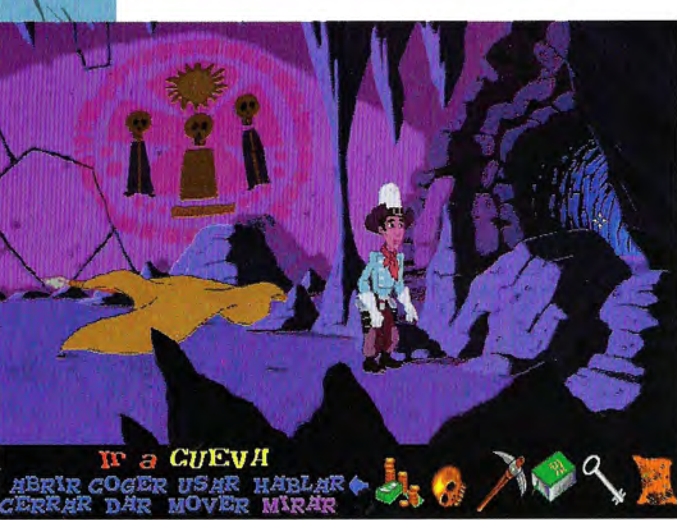
A pesar de que posee pequeños defectos de escasa importancia –algún que otro texto con errores y una cierta lentitud del movimiento de Fenimore cuando no hay elementos para conseguir un desplazamiento rápido mediante una doble pulsación–, 3 Skulls of the Toltecs es un título original, con una puesta en escena perfecta, y un guión brillante en su concepción y desarrollo. Conforme se avanza en el desarrollo del juego, es más y más entretenido. Los escenarios, los personajes y las animaciones están a la altura de las mejores producciones internacionales, y jugar esta aventura es un divertido placer que en pocas ocasiones se puede disfrutar con otros títulos.











Calificación

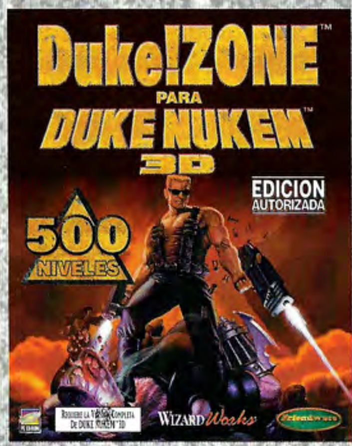
3 Skulls of the Toltecs

Pros: 3 Skulls of the Toltecs es una aventura divertida y magníficamente elaborada que marca un fenomenal comienzo para una nueva era del software español. El desarrollo del guión tiene un "crescendo" que pocos juegos han sabido lograr.

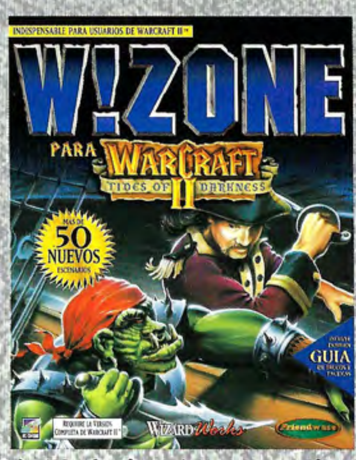
Contras: Los desplazamientos del personaje cuando no hay forma de hacerlos rápidamente mediante una doble pulsación sobre un objeto o elemento de pantalla, son demasiado lentos. Hay algunos fallos en los textos.

ESTAS ENTRANDO EN LA ZONA

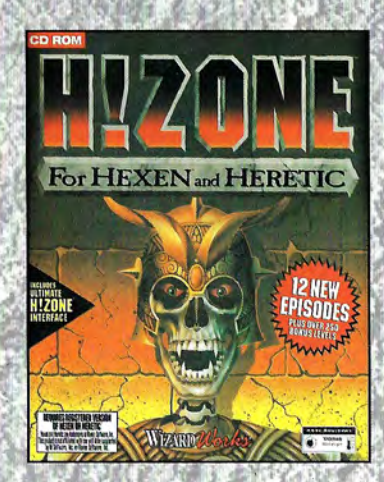
LOS MAS INCREIBLES Y ALUCINANTES NIVELES PARA DUKE NUKEM 3D, WARCRAFT II, DOOM, DOOM II, HERETIC, HEXEN Y RISE OF THE TRIAD.



Más de 500 nuevos e increíbles niveles para Duke Nukem 3D.



Más de 50 alucinantes escenarios para Warcraft II. Incluye libro de tácticas de 100 páginas.



Doce nuevos episodios y más de 250 niveles extra para Hexen y Heretic.



Más de 900 niveles para DOOM y DOOM II. Nº 1 de ventas en USA.



Más de 40 nuevos niveles para Rise of the Triad. Incluye editor de niveles.









Distribuye:

Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97





Un rayo de luz

Lighthouse

Aunque quizá este título no sea uno de los más esperados, desde luego supera en muchos aspectos a otros juegos que han tardado en llegar. Y no sólo eso, sino que además es una de las producciones mejor elaboradas y realizadas de los últimos tiempos, ofreciendo al jugador una cantidad de horas de entretenimiento virtualmente infinita.

Lighthouse

Precio: 8.975 (Orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8-12 MB de RAM, Disco Duro, CD-ROM 2x, SVGA, Ratón, Tarjeta de Sonido, DOS 5.0, Windows 3.1 o Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

Una tormentosa noche de otoño encuentras varios mensajes en tu contestador automático. El último de ellos, del excéntrico Doctor Jeremiah Krick, te deja tremendamente desconcertado: te pide que vayas a cuidar de Amanda, su hija de un año, que está sola en la casa del faro. Al llegar allí, presencias horrorizado cómo una extraña criatura negra secuestra a la niña y desaparece a través de una extraña deformación del aire. ¿Debes seguirla sin pensarlo dos veces?

Antes de lanzarte a lo desconocido, decides investigar un poco acerca del doctor y su trabajo, y aunque eres un simple escritor y no tienes demasiada idea de experimentos científicos, te las apañas para abrir una puerta en el espacio tiempo que te transporta a otra dimensión, a un misterioso mundo lleno de sorpresas e ingenios mecánicos. Un oscuro ser tiene prisioneros al doctor y su hija, y tú eres su única esperanza. ¿Serás capaz de liberarlos?

Traspasando el hecho de la originalidad del guión –tampoco resulta especialmente interesante desvelar mucho más porque sería estropearlo–, su desarrollo y su puesta en escena hacen que el jugador disfrute enormemente con cada una de las acciones que realiza. Cada pequeño logro o avance produce una satisfacción inusitada, consiguiendo así que el jugador se vea arrastrado hacia el mundo del juego y se sumerja en él indefinidamente.

Las privilegiadas mentes que han diseñado Lighthouse han conseguido crear, utilizando a los artistas y programadores como instrumento, un mundo maravilloso repleto de grandes y pequeñas hazañas, detalles que jamás nadie habría concebido, y una atmósfera increíble en la que es muy fácil perderse durante horas. Cada avance da lugar a una nueva sorpresa, y el juego no se limita únicamente a conducir al jugador por edificios y lugares terrestres, sino que impone la necesidad de viajar por el aire e incluso pilotar un submarino para recuperar los restos de un naufragio. Todo esto supone una gran versatilidad que implica un entretenimiento superlativo, a pesar de que el nivel de dificultad impone ciertas restricciones, tal y como se explica más adelante.





Abre tu mente

Para jugar a Lighthouse hay que dejar atrás todos los tópicos de las aventuras convencionales, tales como que los objetos sólo se usan una vez o que un determinado elemento de juego sólo contiene un puzzle. No hay que dar nada por hecho ni asumir ningún tipo de convención estándar establecida por la gran mayoría de los títulos pertenecientes a este género. Hay que reprimir los primeros impulsos y actuar con calma y sosiego en todo momento, excepto en aquellos en los que el comportamiento y las acciones de otros personajes exijan una acción rápida y contundente.

Por ejemplo, cuando Amanda llora en su cuarto

Un oscuro ser tiene prisioneros al doctor y su hija, y tú eres su única esperanza



de la casa del faro porque el Hombre Oscuro la está secuestrando, el primer impulso de cualquier jugador sería seguirles a través del portal dimensional. ¡Error! Queda mucho por hacer en la casa antes de viajar a otro mundo, y la niña no volverá al planeta Tierra en 1996 por el mero hecho de intentar recuperarla antes de tiempo.

Un factor importante que dará un fuerte dolor de cabeza a más de uno, es que cuando al pulsar sobre un objeto y obtener un primer plano del mismo en una ventana adicional, en muchas ocasiones da la impresión de estar ante una imagen –ya sea en movimiento o estática– meramente decorativa e ilustrativa. Nada más lejos de la realidad: si se coge el soldadito que hay en el suelo junto a la cuna de Amanda y se pulsa sobre él una vez en el inventario, aparecerá una ventana con el juguete girando. Si se pulsa sobre la llave que tiene en la espalda, se obtendrán dos objetos diferentes: soldado y llave. Esto sucede con bastante frecuencia, y si se desconoce da lugar a bastantes atascos durante el juego.

Imágenes 10

Además de poseer gráficos en alta resolución, algo a lo que cada vez más se acostumbra el jugador, Lighthouse posee animaciones y secuencias de vídeo animado que confieren al juego un aspecto visual impactante. Aunque el desplazamiento normal durante un alto porcentaje del juego sea a golpe de pantalla, ciertas acciones y movimientos dan lugar a deliciosas animaciones en 3D que ilustran el juego de forma soberbia. Las perspectivas de las imágenes de Lighthouse son muy variadas, de forma que nunca se aburre al jugador con un mismo punto de vista. En ciertos lugares se pueden obtener varias vistas hacia arriba o hacia abajo, así como primeros planos que dan una idea exacta de cuán detallados son los gráficos del juego.

Todos y cada uno de los personajes están renderizados en 3D, y aunque los escenarios sean bidimensionales, la sensación de profundidad y perspectiva está perfectamente lograda gracias a los juegos de luces y sombras. La suavidad de la animación y la definición general de cada elemento es realmente impresionante. A nivel gráfico, Lighthouse es perfecto –aunque para variar, es necesario un Pentium para disfrutar de todo esto en regla–.

BSO y FX

La atmósfera perfecta no existe sin una banda sonora y unos efectos que la apoyen, y en el caso de Lighthouse, ambos elementos logran su cometido. Cada localización del juego posee sus propios efectos de sonido, al igual que las animaciones y las secuencias de vídeo. Como fondo de toda la acción, la banda sonora sabe acentuar perfectamente los momentos álgidos, permanecer prácticamente muda en los momentos de tensión, o colorear una alegre vista de una playa de arena blanca.

Las voces también ponen su granito de arena para conseguir que los personajes sean creíbles, algo sumamente importante dado lo característico del guión. Por supuesto, las criaturas mecánicas también tienen algo que decir, aunque su incomprensible lenguaje consista sólo en agudos graznidos que pretenden comunicar odio y frustración.







El truco es...

Para tener luz en la casa del faro, abre la caseta que hay a la derecha de la puerta (en el exterior), y baja los dos fusibles de la izquierda. El tercero no funcionará de momento, así que no te pares con él. La combinación de la caja fuerte es 5 a la derecha, 18 a la izquierda (pasado el cero), y 28 a la derecha. El código de la puerta del laboratorio de Krick es 8-24-96.



Cada localización del juego posee sus propios efectos de sonido







¿Qué hacer ahora?



Uno de los grandes puntos a favor de Lighthouse es que permite seguir varias líneas de desarrollo diferentes, posibilitando llegar a un buen final con cualquiera de ellas, aunque evidentemente unas son más fáciles que otras. Así, se puede rejugar el título tomando diferentes caminos, todos ellos igual de magníficos. En cualquier caso, esto mismo supone una dificultad añadida, ya que si se deja de encontrar cierta información, la resolución de un puzzle podría adquirir tintes imposibles.

En general, la dificultad del juego es bastante elevada, y supone un tremendo reto para cualquier inteligencia. La dificultad no reside única y exclusivamente en unos puzzles más o menos elaborados, sino también en ser capaz de captar determinados elementos de pantalla como un pequeño cajón en un lateral de la mesa o un diminuto botón en el borde de una caja. Los objetos susceptibles de interacción no están destacados de ninguna forma especial, por lo que no hay que presuponer que todo es decorado. También hay que prestar especial atención a las zonas oscuras y a los pequeños objetos que pueden esconderse bajo una pila de trastos. La correcta interpretación de algunas pistas resulta vital para la resolución de ciertos enigmas, ya que existen indicaciones bastante crípticas que pueden dar lugar a equívocos.

Lighthouse es un título que merece toda la atención de cualquier jugador de aventuras, aunque no estaría mal que dada su dificultad, regalaran las pistas con el juego. En cualquier caso, y para facilitar la labor a todos, este juego saldrá completamente en castellano, voces incluidas. Su aspecto visual, el guión, los efectos de sonido y la banda sonora lo convierten en una valiosa joya digna de todos los elogios, y sin duda alguna, de lo más apetecible para jugar en cualquier momento.













Calificación

Lighthouse

Pros: El guión de Lighthouse es excepcional, y su desarrollo es brillante desde su misma concepción hasta la puesta en escena. A nivel visual se trata de un juego perfecto, y el conjunto técnico que lo compone consigue absorber por completo al jugador.
Contras: El nivel de dificultad es excesivo, constituyendo un importante handicap para cualquiera que no haya jugado nunca a una aventura, y un tremendo desafío para quien sí lo haya hecho. En un 486, las animaciones no son muy suaves, y el juego no va todo lo rápido que debiera.

Juego sin límites
The Elder Scrolls Chapter II: Daggerfall

Si hasta ahora los juegos de rol tradicionales para ordenador se ceñían a unos mapas relativamente grandes que ofrecían al usuario una elevada cantidad de horas de juego que a veces llegaba a convertirse en semanas, terminarse la última creación de Bethesda posiblemente lleve meses o incluso sobrepase el año.

Pocas producciones han alcanzado la magnitud de este título –posiblemente ninguna–, no en el sentido de coste, actores, gráficos, sonido o cualquier otro aspecto habitual que se suele tener en cuenta a la hora de analizar un juego, sino a nivel de lo que ofrece al jugador: cientos de horas de entretenimiento.



El mundo de Daggerfall es vasto como sólo lo pueden ser los creados en las novelas de fantasía o juegos de rol, con una inmensa cantidad de lugares de todo tipo a los que viajar y cientos de personajes con los que conversar sobre cualquier tema. Por supuesto, el recrear semejante monstruosidad (en el mejor sentido del calificativo) implica necesariamente si se quiere hacer bien, una elaboración minuciosa a muchos niveles, sobre todo en cuanto a argumento, trama e historia se refiere.

Sobredosis "rolera"

Muchos viajeros de Daggerfall tienen historias que contar al jugador, relatos cuya riqueza lingüística es digna de los mejores escritores internacionales. Los acontecimientos que se suceden mientras se juega no son estrictamente lineales, ya que si un personaje espera al jugador en una posada durante un mes y pasan los treinta días sin que el jugador haya aparecido por allí, el personaje en cuestión se habrá marchado. Todo está estructurado en un tiempo real relativo al paso de los días y las noches en el juego, lo que significa que en el mundo ocurren muchas cosas mientras el jugador se dedica a otras.

El inmenso mapa de Daggerfall está estructurado en reinos, y dentro de cada uno de ellos se pueden encontrar cuatro tipos de localizaciones a las que viajar: casas, ciudades, dungeons y posadas. Los viajes cuestan tiempo y dinero, y se pueden realizar a pie, a caballo, en carro o en barco, sin descanso o pernoctando en posadas y albergues, con cautela o a toda prisa, y muchas más opciones que no hacen sino enriquecer el juego hasta límites insospechados.

Da la impresión de que alguien en Bethesda (quizá más de uno) estaba aburrido de comprobar la enorme distancia que había entre los juegos de rol para ordenador y los de mesa, y que tomaron la decisión de hacer algo que se acercase lo más posible a lo que millones de personas consideran un juego de rol auténtico. Quizá Daggerfall sea lo más cercano que jamás estará un juego de ordenador al rol real, ojalá no y haya mejoras, pero en este sentido, este título será muy difícil de superar.

Sumisión gráfica

A nivel gráfico, Daggerfall está planteado de forma discreta en los escenarios y bastante aceptable en los monstruos y personajes. No es que importe demasiado dado el género y lo que ofrece el juego en sí, pero los gráficos de fondo podrían estar mucho más trabajados. A pesar de que la resolución no es de las mejores, muy probablemente se haya

Daggerfall

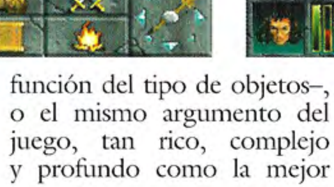
Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHZ, 8 MB de RAM, 50 MB de Disco Duro, SVGA VESA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS 6.0, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Bethesda Softworks
Distribuidor: Virgin IE

Quizá Daggerfall sea lo más cercano que jamás estará un juego de ordenador al rol real

subyugado a la realización de otros aspectos tremendamente potentes, como por ejemplo el mapeado automático de dungeons, que ofrece una vista superior 3D o una vista lateral también en 3D, ambas rotables, con posibilidad de zoom y varias opciones más que convierte el examen del mapa en una delicia.

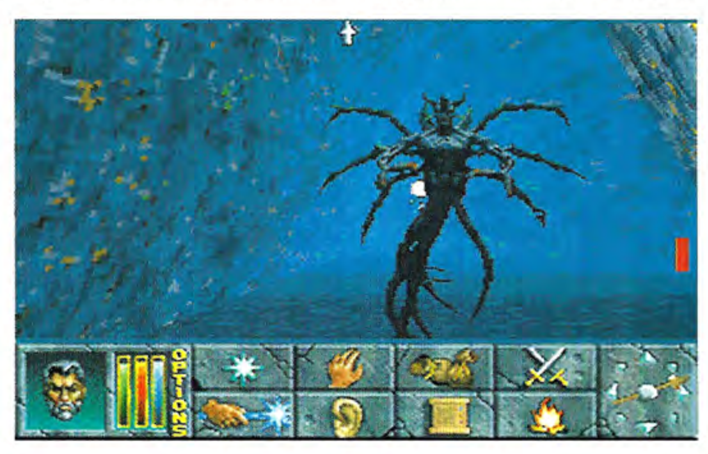
Llevaría mucho más espacio del que disponemos en esta revista analizar con detalle muchas otras opciones de programa como la creación de personajes –totalmente propia y original, con historias personalizadas y un diario automático–, el sistema de combate –bastante realista y aproximado a los últimos utilizados por SSI, donde dependiendo de cómo se mueva el cursor y sobre qué zona del enemigo, se asesta uno u otro golpe–, los hechizos, el inventario –dividido en secciones en función del tipo de objetos–, o el mismo argumento del juego, tan rico, complejo y profundo como la mejor de las mejores novelas de fantasía.





Daggerfall es sin duda, a pesar de que el nivel gráfico no esté a la altura del resto del juego, el juego de rol más completo y que oferta más horas de juego de cuantos se han creado hasta la fecha. Todo él destila fantasía por los cuatro costados, y su jugabilidad es mucho mayor de lo que parece a primera vista. Lo mejor de todo es que se puede estar jugando con él durante meses, explorando nuevos territorios y descubriendo nuevas hazañas que llevar a cabo. Como mera referencia, y aunque





El truco es...

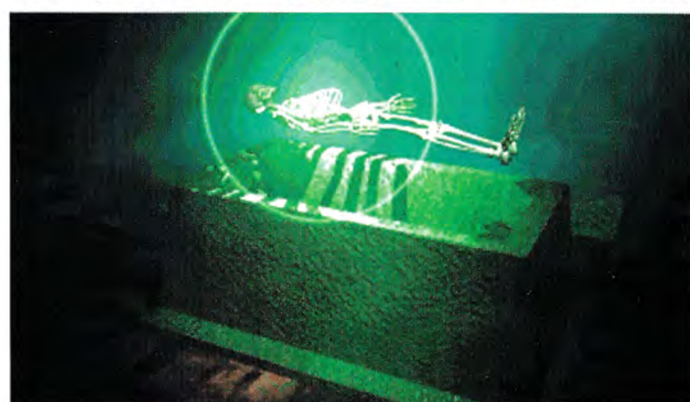
A la hora de enfrentarte a un enemigo, golpea al mismo tiempo que retrocedes, con lo que evitarás muchos de sus golpes. Nunca te quedes parado o te las darán todas en el mismo lado. Si ves que no puedes con él, corre, porque no es cobardía vivir para combatir otro día.



Aventura/Rol



Todo el juego destila fantasía por los cuatro costados



para muchos pueda no ser significativo, los textos contienen más de 300.000 palabras, lo que no implica que constantemente haya diálogos o pantallas llenas de letras, ya que todo está muy bien estructurado y repartido a lo largo y ancho de los reinos de Daggerfall. Es una lástima que sólo esté traducido el manual, aunque quizá este título sólo resulte





atractivo para los jugadores de rol puro y duro y ellos no tengan demasiados problemas con el idioma.

Muy posiblemente este hecho, y el que el juego puede resultar bastante duro para un profano, produzca cierta reticencia en muchos jugadores a la hora de plantearse su adquisición, pero si disfrutas del rol, no lo pienses dos veces.



Calificación

Daggerfall

Pros: Daggerfall es una producción salvaje en su concepción y diseño que proporciona cientos de horas de juego. Las posibilidades que ofrece son virtualmente infinitas, y es lo más cerca que ha estado nunca un juego de rol de ordenador al juego de rol real.
Contras: La calidad gráfica no está a la altura de las producciones actuales, aunque esto quede amortiguado por el resto. El juego no está traducido –excepto el manual–, y quizá sea bastante duro para jugadores profanos que no hayan hecho nunca sus pinitos en el mundo del rol.

COMPUTER GAMING WORLD

Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World –junto con sus juegos de regalo– que no conseguiste en su momento



Nº1. JUEGO DE REGALO: "Simon the sorcerer"



Nº2. JUEGO DE REGALO: "Fascination"



Nº3. JUEGO DE REGALO: "Lost in Time 1y2"



Nº4. JUEGO DE REGALO: "Xenon 2"



Nº5. JUEGO DE REGALO: "RingWorld"





Nº6. JUEGO DE REGALO: "Blue Force"



Nº7. JUEGO DE REGALO: "Luigi in Circusland"



Nº8. JUEGO DE REGALO: "Prehistoric Adventure"



Nº9. JUEGO DE REGALO: "Egyptian Quest"



Nº10. JUEGO DE REGALO: "Medieval Knight"

La información más seria y veraz sobre el mundo de los juegos de ordenador



Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid.
También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02.

COMPUTER GAMING WORLD

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					

Nombre | **Edad**
Empresa | **CIF/DNI**
Dirección
Población | **Provincia**
C.Postal | **Telef.** | **Profesión**

FORMA DE PAGO:

- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº de fecha
- ☐ Contrareembolso



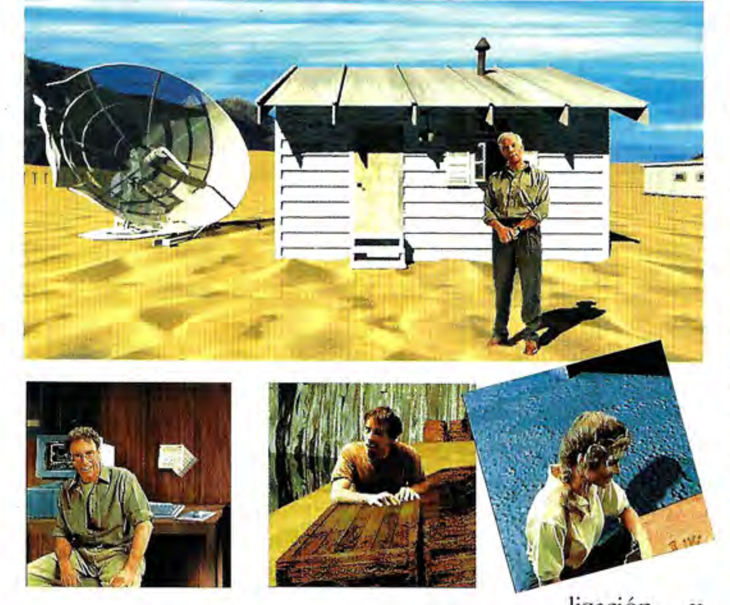
El omnipresente Malcom McDowell

Mummy
Tomb of the Pharaon

Los actores de cine se prodigan cada vez más en las producciones de juegos de ordenador. En esta nueva aventura que sigue los esquemas de Frankestein: Through the Eyes of the Monster, es Malcolm McDowell en lugar de Tim Curry quien se mete en el papel de un personaje de Interplay.

La National Mining Company envía a Michael a Alejandría para supervisar las excavaciones de la compañía y averiguar qué está sucediendo allí, ya que parece haber surgido un pequeño conflicto. A su llegada es recibido por Chris, un egipcio que hace de enlace entre el director de la excavación –Davenport– y los trabajadores.

Tras un intercambio de opiniones, Michael inicia sus pesquisas y se encuentra con Lorrie, egiptóloga y antigua novia, quien le comunica que han hallado una caja que bien podría tener varios miles de años. Este hecho implica que en el lugar de las perforaciones pueden existir tumbas egipcias, lo que significaría un cierre de la operación si las autoridades tuvieran conocimiento de ello. Por supuesto, Davenport no está por la labor de terminar nada, ya que espera obtener una sustanciosa cantidad por algo que al parecer está en el interior de la mina. Todo se complica con el descubrimiento de la tumba de los faraones Simhotep y Natanuka, y se inicia una batalla entre el bien y el mal a la que se suma el deseo de Davenport por poseer un antiguo cristal cuyo poder es infinito. Y cómo no, también aparece una misteriosa momia.



Empacho de McDowell

Este guión resulta sumamente atractivo debido a su localización y connotaciones históricas, pero su puesta en escena consta de dos partes: la primera se llama "Así luce Malcolm McDowell en tu pantalla", y la segunda, "Esto es el juego de verdad". Durante la primera y segunda jornadas, el actor británico está hasta en la sopa –seguramente para lucirse y amortizar de alguna forma su caché–, y termina aburriendo bastante verle aparecer cada vez que el jugador entra o sale de alguna parte sólo para escuchar una pequeña charla que, en un noventa por ciento de las ocasiones, no aporta nada sustancial al argumento.

Más allá de todo esto, Mummy es un título que visualmente y a nivel de interfaz, se asemeja enormemente a Frankestein, donde el protagonista era Tim Curry. Los cambios son escasos, y radican casi exclusivamente en la luminosidad de las pantallas debido al escenario en que transcurre el juego, y en la opción del inventario que permite llevar numerosos objetos en una mochila. Por lo demás, sigue habiendo vídeo en tiempo real superpuesto a las imágenes en alta resolución –una técnica poco trabajada, ya que se nota perfectamente en cada secuencia el tamaño de la franja de vídeo–, voces, y ni medio texto subtitulándolas. Todo ello está en inglés, lo que al igual que en el caso de Frankenstein constituye un enorme impedimento para el jugador medio.

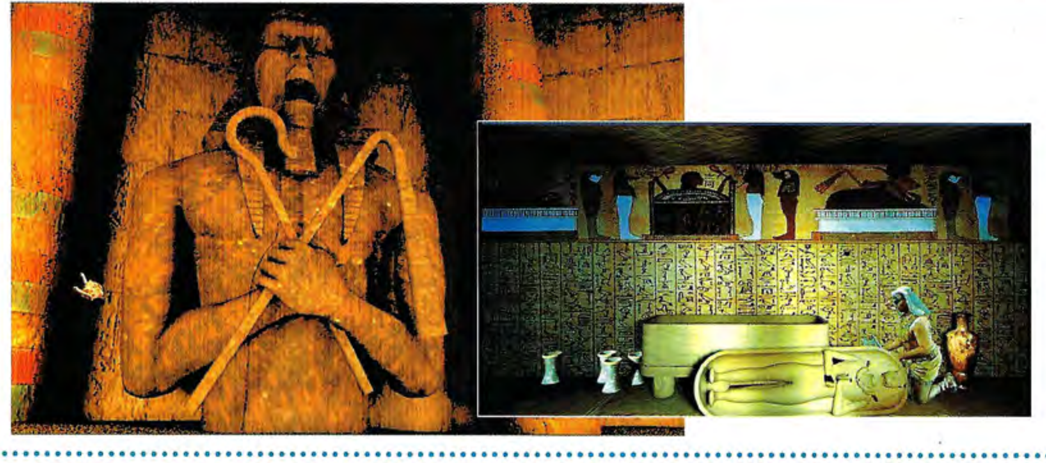
Las tumbas egipcias

Los enigmas y puzzles de Mummy tienen bastantes altibajos en cuanto a originalidad y dificultad, rayando algunos el absurdo, otros el imposible, y los menos el ingenio con tintes de genialidad. La navegación por el mundo de Mummy puede



Mummy

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: 486/33 MHz, 8 Mb de RAM, 22 MB de Disco Duro, CD-ROM 2x, Ratón, Tarjeta de Sonido, MS-DOS 5.0, Windows 3.1 o Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

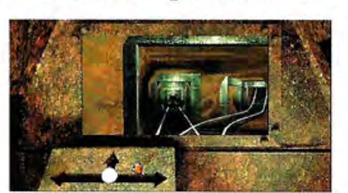


El guión resulta muy atractivo debido a su localización y connotaciones historicas

considerarse a veces como un puzzle más, ya que desconcierta tener que girar en todas partes para ir a derecha o izquierda, y en una carretera avanzar para encontrarse a la vuelta de una curva. Lejos de incorporar animación alguna para el movimiento, Mummy repite el sistema de Frankestein con el consabido "pantallazo".

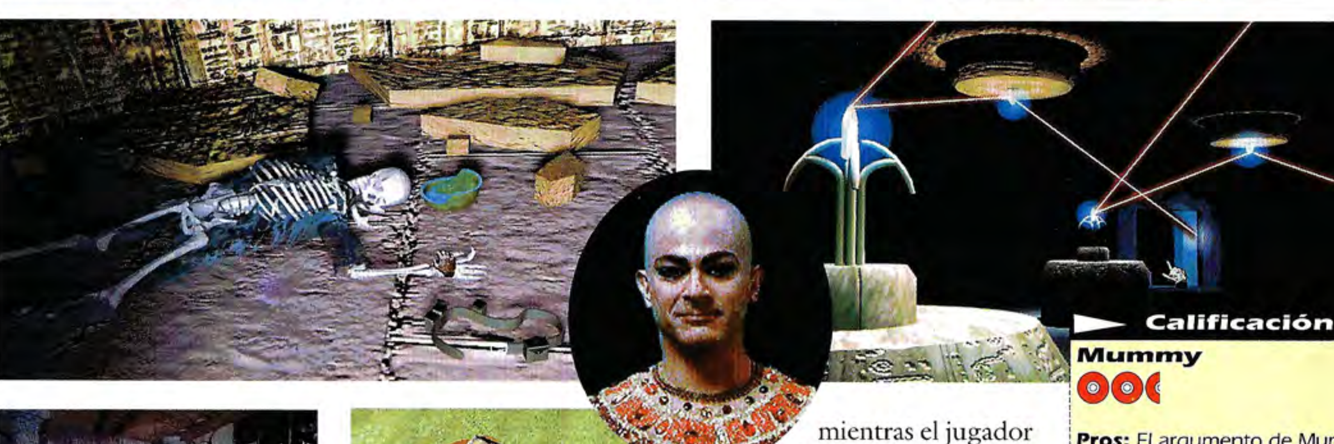
Lo peor en cuanto a dificultad, llega por supuesto con el acceso a las tumbas de los faraones, repletas de mortales trampas y enigmas difíciles de resolver. Algunos de ellos son tremendamente lógicos, pero han sido concebidos con muy mala idea, como por ejemplo la situación que se planeta en una sala que se inunda a una velocidad tremenda y lo único que hay en ella son dos jarrones y una trampilla. La solución es mover uno de los jarrones y atarlo a la trampilla, y puesto que el jarrón flota, abrirá la trampilla y se desaguará la sala











mientras el jugador flota sano y salvo dentro del otro jarrón.

Aunque a nivel técnico no haya habido grandes avances, Mummy es en cualquier caso una aventura entretenida que puede provocar grandes bloqueos debido a la excesiva dificultad de puzzles o enigmas en determinados puntos neurálgicos del juego, y que en su primera parte resulta algo monótono por la constante presencia de Malcolm McDowell.

El truco es...

Para entrar en el hangar necesitas la cuerda que hay en el almacén donde está el toro y colarte por la ventana trasera. Para obtenerla, coloca las dos cajas que hay junto al toro sobre la pala de éste, arranca el vehículo y sube la pala. Baja y trepa por las cajas, corta la cuerda con el cuchillo y úsala para subir al entarimado.

Calificación

Mummy

Pros: El argumento de Mummy y la segunda parte del juego –toda la zona de las minas y las tumbas–, son bastante entretenidos, y algunos de los puzzles plantean retos inteligentes al jugador. La interpretación de los actores desconocidos es bastante buena.
Contras: La presencia de Malcolm McDowell cruza los límites de la pesadez, tanto por cantidad como por lo poco que aporta en la mayoría de las secuencias en que aparece. En cuanto al aspecto técnico, ha habido más bien pocos avances desde Frankenstein, un título que cuenta ya con nueve meses en el mercado.



Tocando el cielo

Megarace 2

No hace mucho tiempo se anticipaba que este título podría ser uno de los grandes juegos de carreras de este año. Los equipos de programación de Cryo han superado sin dudas todas las expectativas que había acerca de esta secuela.

Lance Boyle es el presentador más carismático de la Virtual World Broadcast Television. Su audiencia no tiene parangón, y es el número uno desde la abolición del buen gusto. Gracias a los poderes de persuasión de su agente ha conseguido volver a la pantalla para presentar la secuela más trepidante y alucinante: Megarace 2.

El cómo sobrevivió la credibilidad de Lance al último Festival Euro-Virtual de la Canción es un misterio que escapa a toda comprensión, pero el caso es que ahora va a ser el encargado de conducir la carrera por excelencia, acompañado por supuesto de una guapa y tonta azafata que contribuirá a poner una nota de humor en los intermedios y ofrecerá los premios a los ganadores.

¿Cómo lo han hecho?

Megarace 2 es un juego de coches, pero visualmente, es otro mundo. Los circuitos y escenarios que los acompañan poseen una definición que obligan a hacerse la siguiente pregunta: ¿cómo lo han hecho? Como en todas sus últimas producciones, la compañía francesa Cryo ha empleado novedosas tecnologías de desarrollo propio que han permitido que Megarace 2 sea una asombrosa realidad.

Tanto los circuitos como los escenarios están renderizados en 3D, con texturas mapeadas y juegos de sombras y luces. Esta calidad gráfica puede parecer bastante corriente, pero no lo es en absoluto: si se ve cualquiera de las pantallas y se juega a Megarace 2, se comprueba que la suavidad y velocidad con que se mueve todo es difícilmente comparable a lo que cualquier otro título haya podido ofrecer hasta la fecha.

Durante todas las carreras, además de los efectos de sonido con explosiones, derrapes, colisiones y demás sonidos intrínsecos y propios de una competición de vehículos sobre ruedas, hay una banda sonora original escrita e interpretada por Knockin' Boots Production, un desconocido sello que sin embargo ha sabido captar perfectamente la adrenalina que descarga el jugador cuando se encuentra a los mandos de su vehículo y ha creado unos temas consecuentes con este hecho.

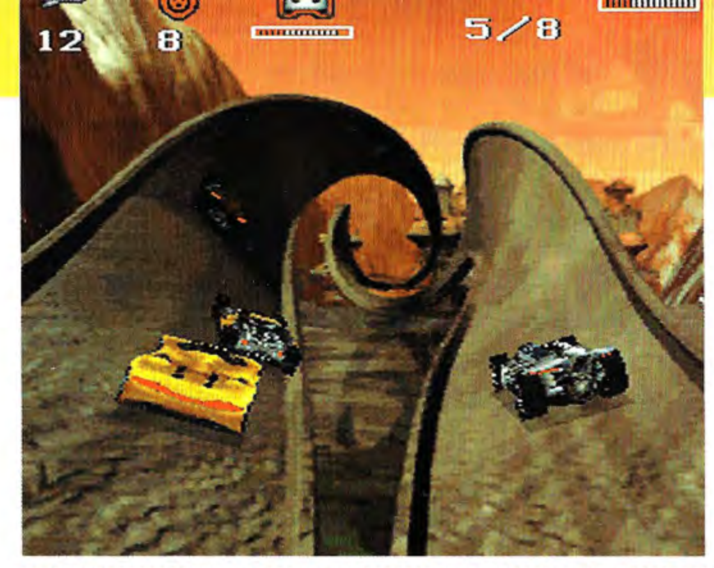
Montañas rusas

En esta ocasión, Megarace ofrece 6 impresionantes circuitos, no sólo por su trazado sino por la belleza y la definición de los escenarios que atraviesan. El primero de ellos es "The Foundry" (la Fundición), un inmenso complejo de vigas de metal y planchas de acero con ventiladores gigantes; a continuación está el circuito del Tibet, una enrevesada pista que atraviesa montañas y rodea monasterios. Le siguen un



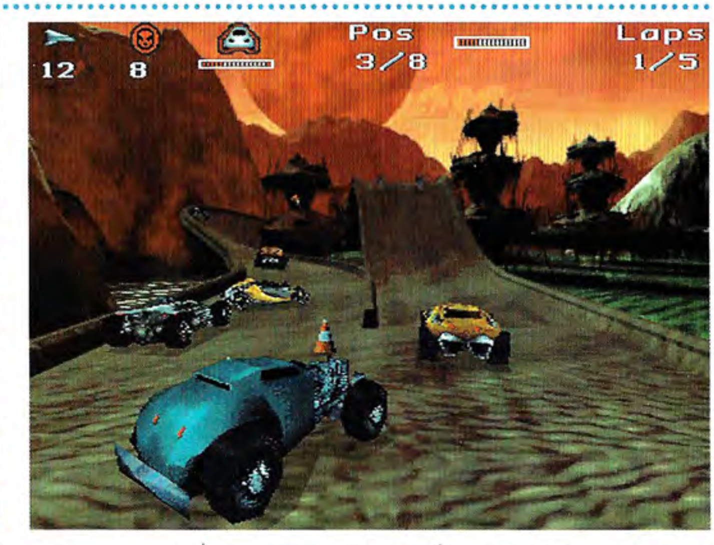
Megarace 2

Precio: 7.495
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, 25 MB de Disco Duro, SVGA VESA, CD-ROM 2x, DOS 5.0 o superior, Ratón, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo/Mindscape
Distribuidor: Proein



Tanto los circuitos como los escenarios están renderizados en 3D











intrincado circuito extraterrestre y una alucinante base lunar con infinitos juegos de luz y sombra, y para finalizar, Bayou –con loopings y tirabuzones recorriendo pantanos, bosques y montañas– y el Bronx, con catedrales, edificios, puentes, trenes y un sinfín de detalles imposibles de describir. El conjunto de todos ellos se podría comparar con gigantescas montañas rusas en las que la emoción es constante desde el principio hasta el final.

Todos ellos poseen varias ramificaciones y bifurcaciones que constituyen alternativas a determinados tramos de circuito, peno no siempre suponen un atajo al circuito de partida. La única ventaja de utilizarlas cuando son un tramo más largo que el circuito real, es que se pueden evitar las aglomeraciones y retenciones cuando los demás participantes van muy juntos.

La competición

A lo largo de los 6 circuitos –que junto a las escenas de vídeo, llenan los dos CD's del juego– el jugador participará en 18 carreras a razón de 3 por circuito. En las dos primeras carreras de cada circuito, la posición del jugador debe estar entre los cuatro primeros para clasificarse y participar en la tercera. En esta última ha de acabar el primero si quiere acceder al siguiente circuito. En esto radica una de las diferencias entre las carreras, pero existe otra muy importante que añade un cierto grado de dificultad: en las dos primeras carreras se pueden utilizar armas además de la pericia del conductor, mientras que en la tercera se depende única y exclusivamente de la calidad de la conducción y la habilidad del piloto.

Dependiendo de la posición obtenida al final de cada carrera, el jugador recibirá diferentes recompensas que siempre consisten en dinero y a veces, un regalo adicional que se encuentra oculto tras una puerta de tres entre las que habrá que elegir. Entre carreras, se puede emplear el dinero obtenido en la reparación y equipamiento del vehículo, implementando nuevas armas y reponiendo munición.





Acción



Se puede empujar a otro coche para que colisione con un obstáculo o un barril explosivo



ques de los demás pilotos, que además suelen tomarse de forma muy personal el que el jugador les lance misiles o deje caer minas y aceite.

Las estrategias de carrera no siempre consisten en utilizar armamento y destruir así a algunos oponentes –aunque en ocasiones no queda más remedio–. En ocasiones se puede empujar a otro coche para que colisione con un obstáculo o un barril explosivo, o bien obligarle a hacer un trompo y quedar en sentido contrario, obstaculizando así el paso de los otros participantes. Por supuesto, es mejor tomar las curvas por dentro, derrapar lo menos posible, y utilizar asiduamente las bifurcaciones que supongan un atajo en el circuito para ganar algunas posiciones extra.

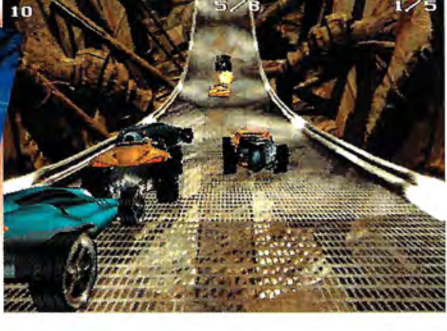
Megarace 2 no sólo va mucho más lejos que su predecesor, sino que supera con creces las altas cotas de calidad y adictividad marcadas por títulos de carreras de acción como The Need for Speed –en sus dos ediciones–, Screamer y muchos otros que en su día tuvieron un éxito arrollador.

Aunque su lanzamiento coincide prácticamente con el de otros títulos de este género, este juego brillará sobre muchos de ellos por lo sorprendente que resulta jugarlo debido a la magnífica realización de todos sus elementos. Lástima que para desplegar tanto poderío en condiciones sea necesario un Pentium, pero no por ello deja de ser alucinante e increíble.

El truco es...

Para evitar derrapar en las curvas, en lugar de mantener pulsado el control de giro a la izquierda o a la derecha, púlsalo muchas veces seguidas, con lo que el coche se mantendrá equilibrado y las ruedas no patinarán en ninguna dirección. Trata de ir lo más recto posible, evitando siempre que puedas ir haciendo "eses" para impedir el paso a otros participantes.







Calificación

Megarace 2

Pros: La calidad audiovisual de Megarace 2, sobre todo en el aspecto gráfico, lo convierte en un título virtualmente único. Además de esto, la carrera en sí posee una adictividad y una jugabilidad brutales, y su rejugabilidad está fuera de toda duda debido a la variedad del trazado de los circuitos.

Contras: Sin una máquina potente, Megarace 2 pierde bastante velocidad, lo que elimina por completo todos los elementos que tiene a su favor. Quizá seis circuitos sean pocos, se queda uno con ganas de más. Con una opción de multijugador, este juego hubiera sido perfecto.

Ardides de piloto

Los oponentes suelen ser bastante inteligentes, aunque también es cierto que cuando un circuito posee diferentes bifurcaciones, si alguna de ellas está cerrada por algún motivo no serán ellos quienes la abran –salvo por accidente–. Cada uno de los circuitos tiene diversos obstáculos además de la propia pista, como pueden ser barriles explosivos, conos de señalización o diversos objetos que retrasarán el avance del vehículo. A ellos hay que añadir los ataques de los demás pilotos...



Día de campeones

Rally Championship

Cuando uno quiere divertirse un rato con su coche, se permite el lujo de hacer alguna "pirula" con él. En Rally Championship no dejarás de hacer "pirulas" para conservar tu primer puesto en la carrera. Y es que el arte de conducir, toma cuerpo en un buen rally. ¿Seguro que aguantarán tus nervios?

Para los amantes de los rallyes, se ha abierto el frasco de las esencias: Escort Cosworth 4x4, Subaru Turbo, Megane, Proton Wira, Golf GTi 16v y Skoda Felicia. "Seis bestias seis", para hacer kilómetros en las condiciones más adversas. Estos coches podrán ser conducidos a través de veintiocho circuitos en los cuales podrás encontrar todo tipo de problemas: desde darte contra el vehículo de uno de los participantes que haya volcado en una curva, hasta atravesar riachuelos, carreteras nevadas, con hielo o parajes nocturnos sirviéndote de la luz de tus faros. Cada terreno con sus características más comunes: barro, asfalto, placas de hielo o grava, que servirán para que sudes un poco la victoria.

Completo

Con frecuencia, los juegos de coches de carreras suelen traer un extenso menú, que más que extenso parece ser infinito. Complicado y retorcido, suele acabar con la paciencia de muchos usuarios, que lo único que desean es comenzar a correr cuanto antes. Rally Championship también tiene uno, pero la diferencia estriba en su fácil manejo. Es prodigiosa la claridad de los iconos que te permiten configurar las características de toda una partida hasta la casi perfección. El servicio técnico, los daños, las vistas, características de los neumáticos, cambio, y un sinfín de opciones, hasta la inteligencia de los conductores de los vehículos contrarios.

Existen cuatro modalidades de juego: el campeonato, el modo arcade –que incluye cinco niveles de dificultad–, la individual y la contra reloj. Entre los niveles del modo arcade, se encuentran dos que te obligan a correr de noche o atravesando una nevada de día. Estos dos últimos, son una auténtica gozada, pero no lo son menos los saltos que pegarás a veces cuando pilotes el coche a una velocidad no muy aconsejable. Podrás ajustar los temas incluidos en la radio del coche a tu modo de conducción para amenizar la carrera.

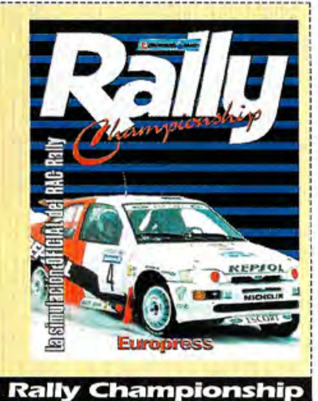




Los detalles

No sólo se ha cuidado el aspecto general del juego, sino también los más mínimos detalles tales como el público en los bordes de la carretera, la nieve barrida por los limpias durante la carrera, o incluso el cambio del ruido del motor, según la vista del coche se ofrezca desde el interior de la cabina o desde el exterior, e incluso siendo así, el ruido cambia si se trata de una perspectiva exterior alta o desde el mismo "morro" del coche con la pista limpia.

No cabe duda alguna acerca de la calidad de los gráficos de fondo. Árboles, montañas, accidentes geográficos e incluso las edificaciones, están cuidados hasta el mínimo detalle. Las texturas de la calzada no sólo se aprecian por el "tacto" al conducir el co-



Rally Championship

Precio: 6.490 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486 DX2/66, 8 MB de RAM (Recomendado Pentium 100, 16 Mb RAM), Windows ´95, DOS 6.22, CD 2x, SVGA, Tarjeta de sonido.
N° de jugadores: De 1 a 8
Editor: Europress
Distribuidor: Arcadia

A lo largo del juego se intercalan escenas digitalizadas de competiciones auténticas



che sobre ellas, sino también visualmente, pudiendo prepararse el piloto para el cambio de firme que se le avecina y las consecuencias que puede acarrear en lo que al modo de conducción respecta. Por lo que atañe a las imágenes, se intercalan a lo largo del juego escenas digitalizadas de competiciones auténticas en rallyes reales. Algunas de estas escenas, incluyen aparatosos accidentes que advierten seriamente de lo peligroso que puede resultar conducir de forma temeraria fuera de un circuito de carreras y cuando el hecho se realiza por personas no profesionales –tomad buena nota–.







Esta versión tan cuidada de las competiciones en los rallyes es, en fin, una auténtica gozada que –desafortunadamente– no es muy común hoy por hoy. Pocos juegos de coches se han producido con más esmero, cuidando tantos detalles y ofreciendo al mismo tiempo una perfecta jugabilidad con asombrosos y gratificantes resultados. A veces creo que hasta siento la vibración del volante entre mis manos...

El truco es...

Antes de comenzar a competir, practica el arcade en su opción más alta, sobre la nieve. Cuando manejes el coche en estas condiciones extremas, correr en tierra, independientemente de la superficie que tengas debajo, será una auténtica gozada.

Calificación

Rally Championship

Pros: Un claro interfaz de fácil manejo, coches rápidos y con buena maniobrabilidad y buenos gráficos de fondo, son en definitiva, quienes convierten el juego en algo divertido con un inmejorable aspecto visual, permitiendo disfrutar con cada carrera.

Contras: Se puede jugar en 486 a pantalla reducida y sin otra cosa que no sea el decorado y el coche. A más detalle y tamaño de pantalla, necesitarás un equipo mejor, y para sacarle el máximo partido un Pentium 100. Lo peor de todo, es que el juego merece ser jugado en este último ordenador. Por pedir más... coches más perfectos, pero es que si dependiera de mí, "jugaría" con los modelos de verdad.



!Un rugido a 9.000 vueltas!

Daytona U.S.A.

¡Contempla y participa del fascinante mundo del motor en sus circuitos de carreras! Daytona U.S.A. es una transcripción literal del producto de la máquina recreativa, que te permitirá acercarte a la sala de juegos sin salir de tu casa.

Es frecuente que los PC acojan reinterpretaciones de juegos creados para las consolas. A menudo, se aproximan bastante a su versión precedente, pero en el caso de Daytona, el juego para PC es una copia exacta de la versión concebida para máquinas recreativas. De ahí que, al trasladarlo al mundo del ordenador personal, padezca alguna de las carencias que más abajo enuncio.

Al grano

Una primera aproximación al juego, nos obliga a apuntar su concepción como producto dirigido a la "masa". Me explico: la especialización a la que se está llegando en el mundo de los juegos para PC, llevará con el tiempo a la "casi" marginación de los jugadores hacia el área de sus juegos favoritos. Por decirlo de una forma hortera: "sólo los iniciados podrán jugar". Esto ya ocurre con las aventuras gráficas por ejemplo, donde el grado de complejidad es tal –en ocasiones–, que no todo el mundo puede ponerse a jugar sin volverse loco.

Daytona, sin embargo, es un juego que ha sido concebido para que pueda ser jugado tanto por personas que tal vez no hayan visto una máquina recreativa en su vida, como por aquellos que están acostumbrados a usarlas. Tiene un sencillo manejo, y no existen menús repletos de posibilidades donde perderse para elegir –salvo el circuito, la transmisión del coche y poco más–. Una pieza clave de su éxito: su aspecto visual, que es impactante a primera vista.

Por todo ello, la característica principal del juego reside en la jugabilidad. Los coches maniobran de forma muy cómoda, con una respuesta contundente a los mandos y dentro de lo que cabe esperar por cualquier conductor, sobre todo si es inexperto. Los vehículos no son fórmula 1, y la velocidad que se alcanza con ellos no es tan alta como para estar casi siempre fuera de la pista debido a curvas más o menos pronunciadas, cosa que ocurre cuando no tienes mucha experiencia conduciendo.

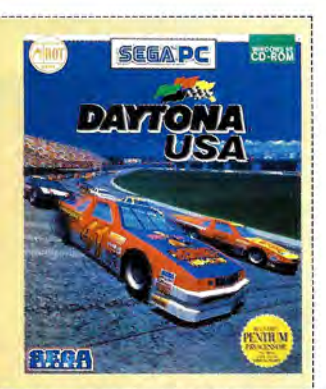
Arcade o PC

Estos que cito encima, son los dos modos de juego que encontrarás en Daytona. El modo arcade, que es exacto al de la máquina recreativa, contiene menos opciones que el destinado al PC. Esas opciones te permiten elegir entre tres circuitos y dos tipos de coche. Los circuitos están preparados tanto para personas que tengan poca experiencia, como para aquellas que conduzcan de forma habitual; habiendo también un circuito especial para expertos. En cuanto a los coches, podrás optar entre el cambio automático o el manual. Sobresalen entre todas estas circunstancias los gráficos que









Daytona U.S.A.

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: Pentium 75 MHz, 8 MB de RAM, SVGA, Disco Duro, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Sega
Distribuidor: Sega España



Verás el tráfico existente en las inmediaciones y un gráfico del circuito con el resto de los coches

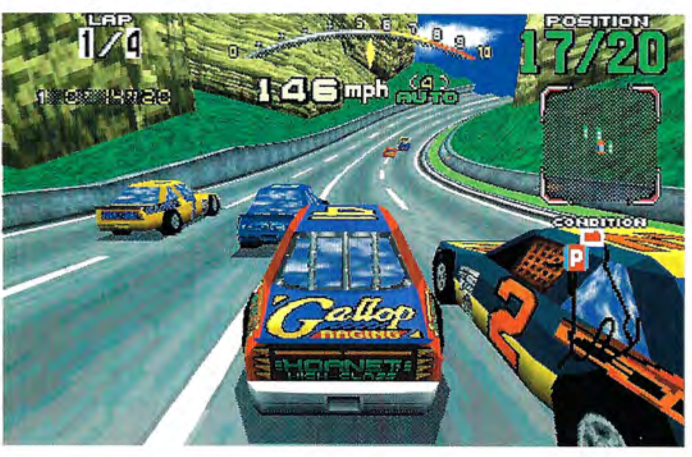
atraviesan los circuitos: son espectaculares.

El modo PC tiene algunas opciones extra, tres circuitos y cuatro coches. Podrás seleccionar el nivel de dificultad, el número de enemigos, la música y las teclas asignadas para el manejo de los coches. Un buen ejercicio sería el de familiarizarte con las pistas a lo largo de las cuales vas a correr dando alguna que otra vuelta de reconocimiento.



La pantalla

Además de las tres perspectivas de cámara que tiene el juego, en tu pantalla tendrás lectura de las veces que has pasado por meta, los tiempos cronometrados, un tacómetro-cuenta-revoluciones, y tu posición en la carrera. Verás el tráfico existente en las inmediaciones y un gráfico del circuito con el resto de los coches entre otras cosas.





Aunque los coches se manejan bien, siempre cabe la posibilidad de tener un espectacular accidente, dado que se circula a altas velocidades. Si esto ocurre, tu coche puede sufrir desperfectos, que podrás apreciar a simple vista. Los choques entre participantes o contra las edificaciones y el terreno harán saltar chispas desde tu vehículo: las mismas que saldrán despedidas de tu cuerpo cuando veas que no consigues pasar del decimoquinto puesto... ¡je!







El truco es...

Conduce tu coche con movimientos suaves y prolongados, sin giros bruscos que pueden hacerte volcar. Vigila las actuaciones de los otros coches y aprende cuáles son los mejores sitios para entrar y salir en las curvas. En los adelantamientos no intentes lanzar a tu oponente fuera de la pista hasta que no tengas mucha experiencia: de lo contrario es posible que seas tú quien acabe siendo arrastrado.

Calificación

Daytona U.S.A.

Pros: La calidad de las imágenes está muy por encima de lo que estamos acostumbrados a ver normalmente. La jugabilidad y el manejo de los coches ofrecen unas respuestas excelentes, que añaden gran adictividad al juego.
Contras: Lo que está hecho, lo han hecho muy bien, pero el juego tiene pocos circuitos, y últimamente, los productos que están saliendo al mercado han venido acostumbrándonos mal en ese aspecto, puesto que normalmente venían acompañados por una gran variedad de pistas y opciones. Tampoco es prolífico en perspectivas al usar la cámara desde distintos ángulos.





¡Apúralo hasta el límite!

Screamer 2

A veces el fin justifica los medios, pero en Screamer 2 siempre ocurre así, porque cualquier cosa sirve con tal de llegar entre los primeros clasificados a la meta. Los daños en los coches no importan, y como el motor no sufre aunque lo lleves un buen rato pasado de revoluciones...

Un año después de ver la luz en el mercado la primera entrega de esta saga, su segunda parte aparece sin aportar grandes novedades con respecto a la primera. Menos coches y algunas particularidades, tales como la inclusión en las carreras de fenómenos atmosféricos especiales o la conducción nocturna, ofrecen un ligero tinte de interés para un nombre que fue mucho en el mundo del motor. El engine 3D original con el que ha sido creado ha permitido cambiar los circuitos y modelos de los coches, pudiéndose añadir al juego escenarios con una mayor dificultad.

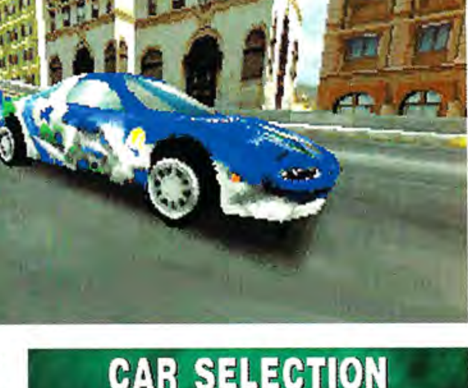
No obstante lo anterior, el juego podría encuadrarse dentro del clasicismo en los juegos de carreras de coches. Ha pasado mucho tiempo desde la primera parte y mientras tanto, la evolución lógica en éste área de juegos para PC, ha traído novedades interesantes. Screamer, –no sin dejar de ser un buen juego– se ha quedado un poco atascado en el tiempo.



Los circuitos

El juego incluye seis circuitos diferentes, entre los cuales se encuentran la campiña inglesa, Egipto –conducirás atravesando una de sus ciudades con el correspondiente mercado y sus estrechos callejones–, el interior cenagoso de las selvas amazónicas y las pistas cubiertas de hielo y nieve de los glaciares de Finlandia. Si a la dificultosa manejabilidad de los coches, añadimos los problemas que plantea cada uno de los diferentes circuitos, tales como deslizamientos en la nieve o coletazos a la hora de conducir rápido entre las dunas arenosas del desierto, tendremos ante nosotros un verdadero reto.

La conclusión lógica a la que se llega tras observar estas notas preliminares sobre el juego, es que Screamer 2 no está concebido para principiantes. Hay que tener muchas "horas de vuelo" en productos destinados a hacer correr vehículos, para sacarle el máximo partido a esta segunda entrega de Virgin, en la que podrás competir contra el ordenador, realizar una contra reloj, o participar en un animado "tête à tête" hasta completar un máximo de seis jugadores.

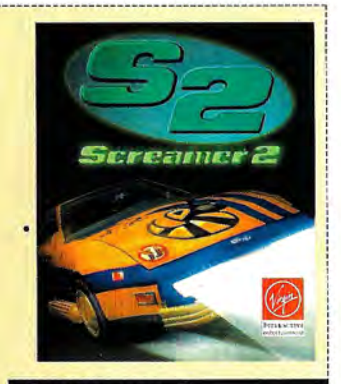






Los coches

Tendrás cuatro modelos para elegir, que no es mucho para ser sinceros. En cada uno de ellos podrás configurar la presión de los neumáticos, la dureza de los amortiguadores, la visualización de los daños externos y otras variables. El acceso al casete del coche te permitirá elegir la música que prefieras para



Screamer 2

Precio: 5.500
Requerimientos de Sistema: Pentium 60, 8Mb de RAM, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, MS-DOS 6.2
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Virgin
Distribuidor: Virgin

El acceso al casete del coche te permitirá elegir la música que prefieras





amenizar tus competiciones.

Existen varios puntos de vista en lo que se refiere a la cámara, y una pantalla partida en dos que se nos muestra en el modo para dos jugadores. Aunque está partida, se puede observar información similar a la que puedes leer cuando juegas en solitario: el número de vueltas que llevas, una lectura de los tiempos empleados, el cuenta revoluciones, cuenta kilómetros, el número de marcha con la que te encuentras circulando, tu posición en el largo del circuito hasta la meta y la posición que ocupas en el grueso de la carrera.



El juego, sin dejar de ser bueno, es un poco decepcionante, dado que siempre esperamos que las segundas partes superen con creces a las primeras. Esto no ocurre en Screamer 2. Cierto es que incorpora algunas notables mejoras, así como que se aprecia cierta evolución en el juego, pero un año da para mucho y el esfuerzo realizado al ofrecer una verdadera segunda parte del genial Screamer, no ha sido todo lo fuerte que los usuarios hubiésemos querido.







El truco es...

La posibilidad de dominar el juego, reside casi por completo en conservar el control de los coches al entrar en curvas. Al circular a gran velocidad, es difícil tomar la curva bien, pero lo es aún más salir de ella en línea recta. ¡Aprende a controlar eso y tendrás la carrera ganada!

Calificación

Screamer 2

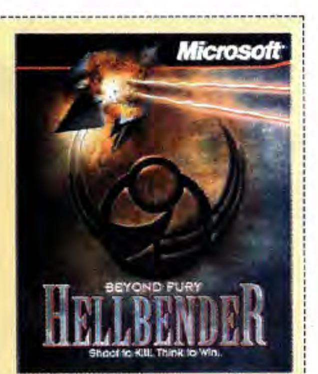
Pros: El juego tiene muchas cosas buenas, pero la más acusada de ellas, quizá sea la verdadera sensación de estar circulando a grandes velocidades. Eso repercute negativamente en el manejo del coche, que se hace más difícil, pero también aporta mucho realismo a la partida.

Contras: Al igual que en su primera entrega, Screamer 2 sigue teniendo pocos circuitos en comparación con la oferta de otros editores. Existe así mismo, un escaso número de coches con los que competir. Cualquier juego mediano tiene al menos cuatro, y en ocasiones más coches. Es la segunda parte, pero las novedades que aporta no le sitúan muy por encima de la primera.



En los espacios interiores
Hellbender

Es una noche cerrada. Tormentosa. Las condiciones climatológicas no son buenas, y el peligro acecha en cualquier lugar del exterior del complejo. Aún así, no deberías buscar refugio en su interior: es aún peor. Allí abajo aguardan fuerzas insospechadas. Ellas se encargarán de convertirse en tu peor pesadilla…



Hellbender

Precio: 7.900
Requerimientos de Sistema: Pentium 100 Mhz, 8 Mb de RAM, Windows 95, Tarjeta de Sonido, Ratón, CD-ROM 2x
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Microsoft
Distribuidor: Erbe

Primero duda, después sorpresa, y luego euforia. Éstas fueron las tres sensaciones que experimenté a medida que consumía más tiempo a los mandos de mi nave en Hellbender. Este juego resulta un poco extraño al principio, hasta que entiendes la mecánica, pero a medida que aciertas en el manejo de los mandos, soportando su suavidad –y la rápida respuesta de la nave–, que obedece con contundencia a tus instrucciones; tu percepción de la realidad circundante va cambiando, hasta que entras de lleno en la dinámica de uno de los siete planetas donde se desarrolla la acción.

A pesar de presumir de una gran complejidad, el manejo del juego en general es bastante sencillo y la información contenida en su manual "on line" como complemento al piloto de la nave, contiene detalles sobre cualquier cosa que puedas necesitar a lo largo de una partida.

Paisajes y destrucción

Chimera, SnowCity, Iowah, Kresh, Morbos, Eyrie, y Tricerius Belt. Diferentes en su aspecto, pero en el fondo con la misma mecánica de juego, estos planetas hacen que puedas moverte a través de paisajes de hielo, lava, tierra e incluso en el espacio entre otros. A lo largo y ancho de estos decorados, encontrarás construcciones que tendrás que destruir, conquistar o explorar por dentro, minando hasta el último rincón de su interior. Alrededor de esos complejos encontrarás diversas formas de enemigos, en su mayoría naves –también armas automáticas– que intentarán derribarte desde el aire. En el interior tus atacantes serán otros como robots o las mismas dificultades que impone el diseño de los interiores, con sus paredes cambiantes y sus trampas.



Los edificios suelen tener defensas particulares y están equipados –casi todos– con instalaciones para telecomunicaciones. Con frecuencia, estos complementos deben ser destruídos. Algunas de estas construcciones son simples estaciones de paso, pero otras constituyen verdaderos complejos en donde tendrás que actuar, siguiendo las directrices que te marque la computadora a la hora de hablar de la misión encomendada.

La nave

Es una verdadera delicia, tanto en lo que se refiere a la suavidad de respuesta de los mandos, como a la rapidez con que éstos obedecen las órdenes de su piloto. Es una sensación parecida a la que se experimenta si has tenido oportunidad de conducir una buena moto: si aceleras, sales disparado; pero si sueltas el puño, la máquina se detiene en pocos metros, sin brusquedades. Todo ello, hace que una gran sensación de realidad, como si la nave realmente flotase, se encuentre impresa en sus movimientos. Los desplazamientos a través de los en-











Dispones de once tipos diferentes de armas para defenderte.









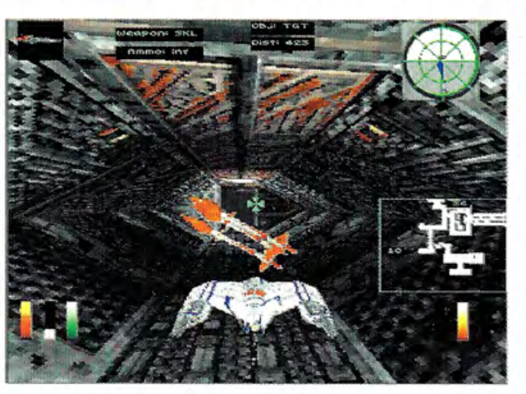
El truco es...

Ten cuidado porque en los laberintos interiores existen cañones camuflados en las paredes o el techo. Hay porciones hexagonales de algunas paredes que se abren y cierran como si de un diafragma se tratara.

tornos por donde se mueve, son excelentes, tanto en lo que se refiere a la velocidad como a la fluidez de sus maniobras. Una particularidad poco frecuente: no estarás cabeza abajo si no quieres.

La lucha

Dispones de once tipos diferentes de armas para defenderte. Tendrás que luchar contra tus enemigos y contra los elementos mecánicos de estabilidad variable, tales como paredes que pueden aplastarte al cerrarse. A medida que vayas destruyendo objetivos, serás recompensado con artículos que necesitarás, tales como armas o combustible.



Existen tres perspectivas con las que puedes operar. Podrás elegir aquella con la cual te sientas más cómodo: una vista desde dentro de la cabina o dos vistas exteriores, bien sea con la nave centrada e inamovible, bien sea con la nave centrada y sus correspondientes cabeceos o rotaciones al inicio de cada movimiento. Por todo esto, junto con la información que le precede, Hellbender constituye uno de los grandes aciertos del año, mostrando el último ejemplar de una especie en evolución, que esperamos no pare de ascender en la escala de la calidad, cuyo puesto se sitúa actualmente entre los más altos.

Calificación

Hellbender

Pros: Unos gráficos oscuros, la tormenta con sus rayos, el claroscuro de las explosiones en la noche, lo intrincado de los pasillos interiores... Sin perjuicio de la calidad técnica del juego, Hellbender ofrece una visión dinámica y limpia de la realidad que encierra. El misterio y lo desconocido son conjugados de una forma magistral, donde astucia y acción se unen.

Contras: De nuevo los altos requisitos del sistema. La realidad de los exteriores está mucho mejor lograda que la de los interiores: estos son pobres en detalles tridimensionales, y a veces está recargados en exceso con dibujos en dos dimensiones en un afán de aparentar tres.

Guerreros de alquiler

MechWarrior 2: Mercenaries

En las profundidades del universo, las flotas de combate han sufrido enormes daños. Los Sucesores, que intentan conseguir el poder total, son incapaces de producir máquinas suficientes para abastecer la producción. Dos casas rivales enzarzadas en una brutal contienda han empezado el reclutamiento de tropas mercenarias...

Aunque siempre se dice que segundas partes nunca fueron buenas, hay que reconocer que a medida que van aumentando la gama de productos basada en el universo de "Battletech" va creciendo la rigurosidad y la calidad técnica en todos los niveles. En éste último programa los aspectos de simulación han sido mejorados, al igual que las misiones, el apartado de gráficos y sonido, incluso se ha dado un giro al modo operativo de las máquinas. En anteriores entregas, la forma de operar era estrictamente militar y jerarquizada en una estructura de mando entre una élite de caballeros. En el programa actual los móviles no son tan nobles pero sí mucho más divertidos. La escasez de hombres y material obligan a contratar mercenarios a los que habrá que pagar cuando cumplan su misión, siempre y cuando sobrevivan para cobrar. Nosotros podremos elegir entre ser únicamente uno de los hombres que ofrecemos nuestros servicios, o la completa gestión de un escuadrón a nivel no sólo táctico, sino también a un nivel estratégico y de planificación económica.

Los créditos

El modo de operación es muy sencillo, nos encargan una misión que se compone de varios objetivos a cumplir, según despachemos o no esos objetivos se nos pagará un valor estipulado en créditos o "c-bills" con los que pagaremos a los mercenarios contratados. A mayor cantidad de objetivos mayor número de C-bills que conseguiremos. Con el dinero sobrante repararemos aquellas máquinas que hayan sido dañadas, repondremos la munición gastada, o añadiremos nuevas armas a los distintos tipos de "Mercs" de los que dispondremos. Asimismo, si nos va bien las cosas podremos invertir el dinero en tecnología, lo que es muy interesante por las posibilidades de disponer de armas inteligentes del tipo "dispara y olvídate" lo que nos hará ganar la carrera tecnológica y dejar al enemigo en un estado total de precariedad de medios, porque al no conseguir créditos al no haber cumplido los objetivos de la misión no podrá comprar mejores armas, mientras que nosotros iremos aumentando a cada nivel las posibilidades de nuestro equipo. El reclutamiento de mejores mercenarios es también una buena opción. Lo bueno, siempre es más caro. Por otra parte hay veces que en el desarrollo de la acción conseguiremos "sustraer" al enemigo material aprovechable para nosotros, que nos ahorrará algo de dinero, bien escaso en el programa.

Calidad técnica

El programa hace gala de una gran calidad técnica, sobre todo, en el apartado visual. A pesar de tener que disponer de un equipo potente para poder sacar la prestaciones máximas, el espectáculo visual merece la pena. No veremos ya conjuntos de pixels que se difuminan por la pantalla, sino imágenes bastante perfectas de las máquinas de guerra, que se mueven y disparan con nitidez alrededor nuestro.

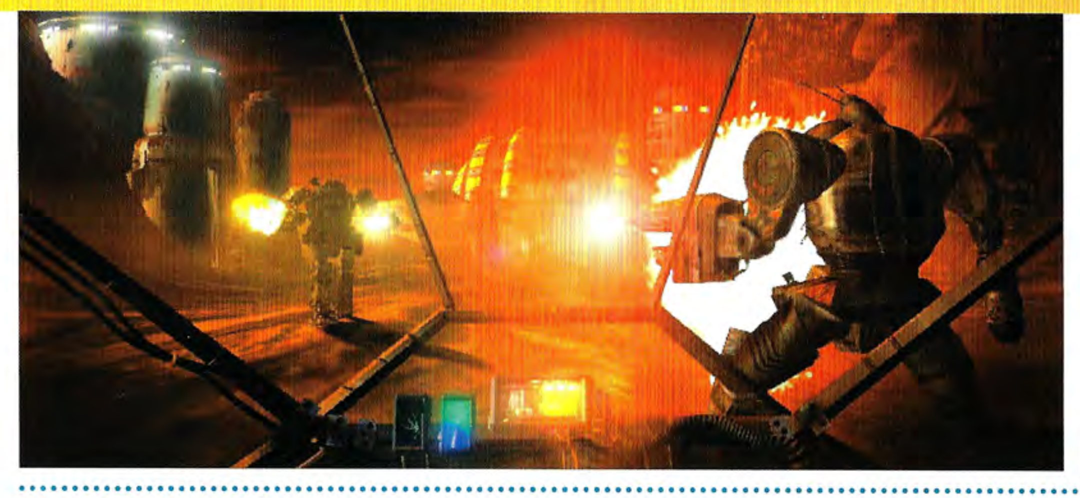
El terreno se encuentra muy bien definido así como los objetivos a destruir y los edificios e instalaciones que encontraremos a nuestro paso. Las voces en off y las comunicaciones entre otros pilotos, hacen que la atmósfera del juego sea emocionante y enganche al jugador completamente, consiguiendo oír los



MechWarrior 2: Mercenaries

Precio: 8.495
Requerimientos de Sistema: Pentium 75, 16MB de RAM, CD ROM 2x, SVGA VESA (para Windows 95) 486 DX2/66 MHz, 8MB RAM, CD-ROM 2x, SVGA VESA (para MS DOS 6.22)
Nº de jugadores: 1
Editor: Activision
Distribuidor: Proein





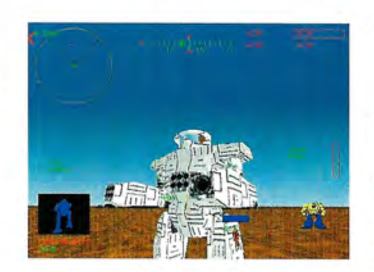
El terreno está muy bien definido, así como los objetivos a destruir y los edificios e instalaciones

gritos de desesperación de otros pilotos que son volados por los aires sin piedad alguna. El apartado de órdenes y comunicaciones está bien representado y a pesar de que nuestros colegas tardan a veces un poco en obedecer (qué se puede esperar de unos indisciplinados mercenarios) se puede trazar un plan de actuación en grupo de una forma sencilla.

Los escenarios y MERCNET

La variedad es la tónica generalizada al hablar de escenarios, las misiones más normales son de búsqueda y destrucción de enemigos, pero disponemos de un amplio abanico de posibilidades como son la defensa de un perímetro, el control de una zona delimitada, el rescate de equipo perdido, la destrucción de una base enemiga, etc. Aparte, hay que incluir en las misiones las condiciones del tiempo, visibilidad y un sinfín de aditamentos aleatorios que pueden complicarnos bastante la supervivencia. Es aconsejable empezar por el nivel fácil hasta que tengamos un control absoluto sobre el sistema de navegación, telemetría y armas, o lo que es igual, por la gran cantidad de teclas que hay que dominar para poder seleccionar el tipo de misil que queremos lanzar y no salir expulsados de la cabina por equivocación. Otro de los atractivos incluidos en el programa es la posibilidad de utilizar MERCNET, un programa de cooperación por red que coordina escenarios entre varios jugadores humanos, ya sea por Null modem cable, por Modem o vía red IPX, haciendo de árbitro entre todos. Se pueden alterar varios parámetros como el máximo de jugadores humanos, regeneración, munición sin límite, etc.

Como colofón se puede decir que es un avance en el universo de Battletech, y también un juego emocionante y lleno de sorpresas que ofrece un gran abanico de posibilidades y muchas horas de diversión.













El truco es...

El apoyo entre unidades ha de ser constante a fin de perder lo menos posible la cobertura de fuego. Roba al enemigo todo el equipo que puedas, lo que se roba no cuesta dinero. No aceptes confrontaciones inútiles que redundarán en daños materiales y económicos: en las misiones hay que ir lo más directo posible a los objetivos que hay que cumplir. Misión no cumplida, misión no pagada.

Calificación

MechWarriors 2: Mercenaries

Pros: La intensidad de la acción, el movimiento de los "Mercs" y sus efectos de disparo y destrucción. Se han esmerado mucho en la concepción de las misiones y objetivos. Las animaciones y los efectos especiales son variadas y de gran calidad técnica. El luchar por dinero es un atractivo añadido. La posibilidad de jugar por Internet y por red a través de MERCNET en una confrontación múltiple a nivel de escenarios e incluso de campaña.

Contras: El equipo necesario para poder disfrutar a máximo nivel del programa ha de ser bastante potente, máxime si elegimos el jugar con Windows 95. Las animaciones y el movimiento pierden bastante calidad en las bajas resoluciones. Si jugamos a través de Internet tenemos que preparar la Visa puesto que es de pago.



Apunta, dispara...
Virtua Cop

Con la violencia desatada en las calles de la ciudad, los aterrados ciudadanos exigen que se adopten medidas drásticas para acabar con el problema. Dos agentes son elegidos, entre los pocos que quedan, para arriesgar sus vidas en un último intento por devolver el orden y la paz a la urbe.

Michael Hardy (Rage) y James Cools (Smarty), son dos policías que han hecho suya la misión de acabar con todos los criminales que azotan la ciudad. Secuestradores, extorsionadores, asesinos y demás lacras de la sociedad integradas en el mundo del hampa, tendrán que vérselas con esta pareja de infatigables agentes del orden.Su única arma es su pistola, y tendrán que vaciar el cargador y recargar velozmente si no quieren engrosar las listas de agentes muertos en acto de servicio. Además de eliminar a los delincuentes, tendrán como prioridad adicional respetar las vidas de los rehenes que, como siempre, están en medio y dificultan su labor.

Virtua Cop es bien conocido gracias a su versión original en máquina recreativa –una pantalla gigante con dos pistolas de diferente color que se recargan apuntando al suelo y apretando el gatillo–, y respecto a ésta se ha mantenido fielmente la versión de PC con tres niveles: fácil, medio y difícil.

La conversión

El sistema de juego es básicamente el mismo: un curso prefijado y un punto de mira automático sobre los objetivos. Lo único que hay que hacer es apuntar y disparar, recargar cuando se acaben las balas, y ser muy ágil con el ratón. Lo de la rapidez viene dado por aquello de que si no matas, te matan, y hay momentos en los que la pantalla está saturada de enemigos. Éstos se dividen en cuatro tipos básicos: los que disparan a distancia, los que lanzan objetos, los que atacan con objetos contundentes, y los típicos "jefes" de final de fase. Aunque en cuanto a su aspecto gráfico existe una evolución de todos ellos según el nivel, su función y comportamiento es constante.

Los gráficos que aparecen en pantalla no tienen nada que envidiar a los de la máquina recreativa: son en alta definición, 3D y la velocidad con que se mueven es perfecta. Las animaciones son geniales, variadas y muy fluidas, y consiguen que el movimiento de los personajes sea un auténtico espectáculo al morir, saltar, rodar o atacar.

Créditos desacreditativos

A pesar de que técnicamente se trata de un título que sólo tiene virtudes, y de que el juego en sí es muy entretenido y adictivo, existe un grave inconveniente que pone en entredicho su posible utilidad lúdica. Una de las opciones consiste en aumentar los créditos disponibles hasta nueve, con lo que hay que ser muy torpe para no ser capaz de jugar al menos dos de los niveles enteros con ellos, lo que supone que no hay que estar constantemente preocupado por las vidas. Además, se puede jugar cualquier nivel en todo momento, con





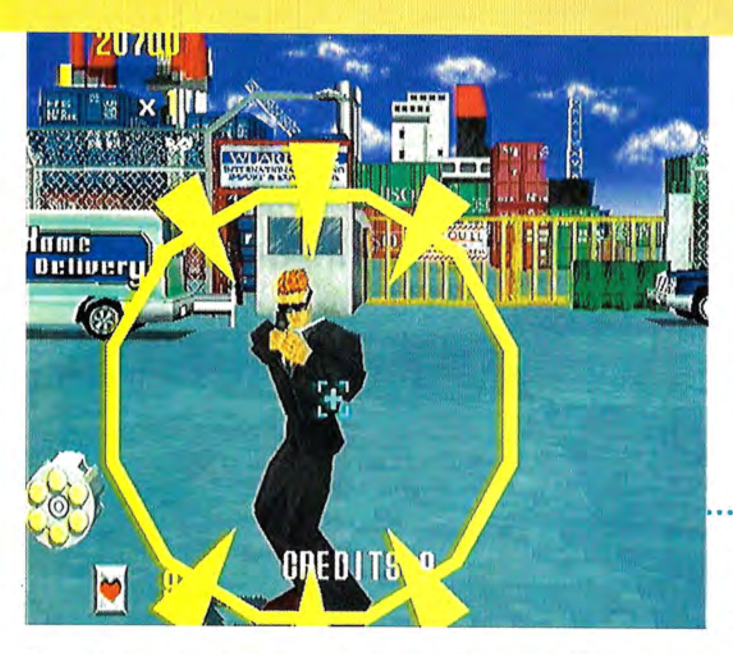






Virtua Cop

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: Pentium 75 MHz, 8 MB de RAM, SVGA, Disco Duro, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Sega
Distribuidor: Sega España



Los gráficos del juego no tienen nada que envidiar a los de la máquina recreativa









lo que se anula por completo la satisfacción que obtiene el jugador al progresar. Con todo esto se deja en manos del jugador la decisión de jugar más o menos créditos y el avanzar por orden de principio a fin, cosa que pocos harán. Con nueve créditos, Virtua Cop no dura más de tres horas, y una vez jugado, tampoco existe demasiado aliciente para jugar de nuevo.

Todo lo anterior plantea la duda acerca de si merece la pena la inversión que supone el producto en relación con el entretenimiento que se va a obtener con él, aunque por supuesto siempre queda en el usuario la decisión. Si hubiera más niveles de juego, o ramificaciones –como en el Virtua Cop 2 de recreativa–, este título sería otro cantar. El problema es que al hacer una conversión de algo que ya tiene tiempo y que en su día estaba muy bien, Sega ha mantenido el original a ultranza, cuando una versión PC con las características de la recreativa sabe a poco.

Haciendo un balance global, Virtua Cop destaca por ser una conversión perfecta que mantiene todas las buenas cualidades de la recreativa en el PC, tanto a nivel audiovisual como de entretenimiento. Sin embargo, por el mismo hecho de ser una conversión, no incorpora nada sustancialmente nuevo ni mejorable por el PC, de forma que dura poco y se hace rejugable sólo en el caso de los fanáticos que quieran ponerse el reto de pasar los tres niveles con un máximo de tres créditos.

El truco es...

Algunos barriles o cajas contienen armas suplementarias que se hacen visibles al explotar su contenedor. Sólo tienes que disparar para cogerlas. Al enfrentarte a los enemigos que lanzan granadas o cuchillos, no te agobies disparando a los proyectiles, es mejor recibir un par de impactos y eliminar al lanzador.

Calificación

Virtua Cop

Pros: Los gráficos y las animaciones de Virtua Cop no tienen nada que envidiar a las versiones anteriores en consola y recreativa. El juego es entretenido y es fiel al original.

Contras: Esta conversión sabe a muy poco debido a su escasez de niveles y la gran cantidad de créditos con que se puede empezar. Se aliena por completo al jugador impidiéndole jugar un arcade al estilo clásico, avanzando de nivel en nivel obteniendo gratificaciones por sus logros. La relación entretenimiento y precio está desequilibrada.

Donde el tiempo es oro...

Dragon's Lair II : Time Warp

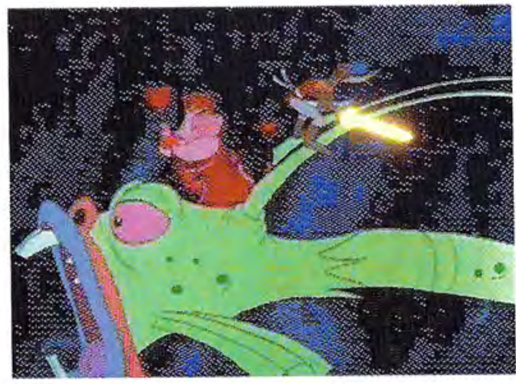
Redescubre el fascinante mundo de los dibujos animados, controlando el presente, pasado y futuro del protagonista de esta serie creada por Don Bluth; la segunda entrega de una aventura tan frenética y desorbitada que aún hoy no ha perdido la vitalidad que le hizo famosa.

Dragon´s Lair es un juego visualmente muy atractivo, cuya jugabilidad a veces es un poco áspera; necesita un potente equipo para su correcto funcionamiento, las voces del juego están en ingles y no va ser traducido al castellano. Ante estas contrariedades, ¿qué podemos opinar del producto final? Pues que es una maravilla: las geniales animaciones de su autor, compensan con creces estas dificultades.

El desarrollo de la acción avanza en sentido lineal a lo largo de la trama, sin cortes ni bifurcaciones, y el jugador, que se encuentra desde el mismísimo comienzo en la partida, navega en una ininterrumpida corriente de vértigo que atraviesa las distintas escenas, no sin dejar de ofrecer en el conjunto del juego, una sensación de unidad compacta. Es como estar viendo un trepidante capítulo de dibujos animados, pero diciendo al protagonista lo que debe hacer: ¡ahora ve a la derecha!, ¡arriba, arriba,!... Pues lo mismo, pero con las teclas de dirección.









Dragon's Lair II: Time Warp

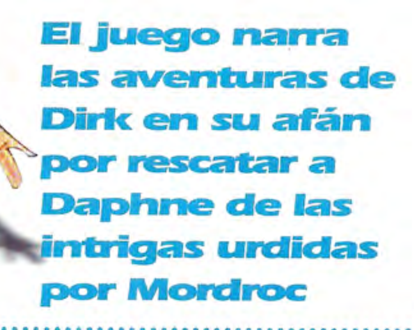
Precio: 4.990
Requerimientos de Sistema: Pentium 75MHz., 8Mb de RAM, Windows ´95, Tarjeta de Sonido, CD-ROM 2x, VGA
Nº de jugadores: 1
Editor: Ready Soft
Distribuidor: Erbe

Cartoon

Basado en la famosa serie "Dragones y Mazmorras", los dibujos y animaciones de Don Bluth (Fievel, Todos los Perros Van al Cielo), han disfrutado de la impronta personal y única de este genial dibujante. Trasladados sus simpáticos desvaríos al mundo de los juegos de ordenador, Dragon´s Lair ofrece una nueva forma de jugar que explico para quienes no hayan tenido noticia anterior a este artículo, del juego que tratamos.

Ver y oír

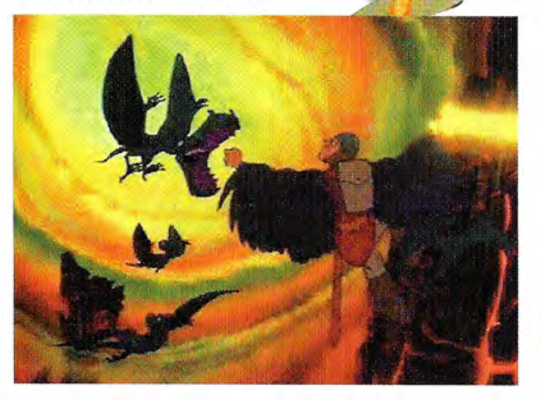
Las secuencias se suceden en Dragon´s Lair a una velocidad vertiginosa, y si no estás muy atento, te matarán una y otra vez. No obstante, hay dos pistas importantísimas en el juego: una visual y otra sonora. Dado que el personaje se maneja con las teclas de dirección, cuando el héroe tiene que hacer algo, el objeto con el cual el protagonista deberá interactuar, se ilumina unos segundos antes de tener que usarse. En ese instante, tendrás que pulsar la tecla de dirección hacia donde se haya producido el destello. No obstante, por si no es el movimiento correcto –antes omití que los movimientos también han de realizarse con precisión en el tiempo; no en cualquier momento– cada vez que se pulsa una tecla de dirección y, o bien no es el momento



El juego narra las aventuras de Dirk en su afán por rescatar a Daphne de las intrigas urdidas por Mordroc





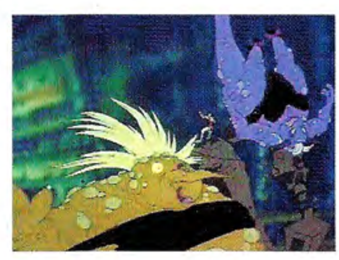
















El truco es...

Cuando te agobie no encontrar el momento oportuno para pulsar una tecla de dirección, vuelve unas secuencias atrás y déjala todo el tiempo presionada. Así entrará con probabilidad.



oportuno o no es la dirección correcta, suena una nota grave. Cuando se acierta al pulsar una de estas teclas en el sentido y momento oportunos, la nota que suena es más aguda.

Países y tiempos

El juego trata de las aventuras de Dirk en su afán por rescatar a Daphne de las intrigas urdidas a su alrededor por Mordroc, el mago que planea casarse con ella. Si éste coloca el anillo de la muerte en su dedo, todo estará perdido y Daphne no regresará del Agujero del Tiempo.

Y es que a nuestro protagonista no le queda más remedio que comenzar su rescate: ¿qué harías tú si te persiguiera una vikinga con su amasador, dispuesta a destrozarte el cráneo? ¿No atravesarías castillos?, ¿No te enfrentarías a serpientes y dragones?, ¿No conquistarías el mundo que hay detrás del espejo en casa de Alicia, o asistirías al primer mordisco de la manzana, con Eva al Desnudo y en directo? Hasta Beethoven incendiará su piano en un éxtasis provocado por la inspiración de su Quinta sinfonía. Egipto, los infiernos... En resumen, una abrumadora avalancha de acción y simpáticas situaciones con dibujos de una brillante limpieza de imágenes.

Calificación

Dragon's Lair II: Time Warp

Pros: Ante todo y sobre todo sus animaciones. Las caricaturas, las personalidades insufladas a sus diferentes personajes, y un argumento de peso, se ajustan entre sí con la perfección de un mecanismo de relojería.

Contras: Aunque no debería importarnos mucho, no podemos obviar el hecho de que es un juego que existe desde hace unos seis años o más para otras plataformas como el Amiga.
La jugabilidad a veces se hace monótona, puesto que tan sólo se utilizan las teclas de dirección durante toda la partida.



Las travesuras de un duende

3-D Ultra Pinball: Creep Night

Aunque los juegos de pinball no son un producto de consumo masivo –al igual que los simuladores y los juegos de estrategia de tablero–, tienen su público. Los que se incluyan dentro de él, pueden estar de enhorabuena con el lanzamiento de este producto de Sierra: al igual que su predecesor, deja buen sabor de boca.

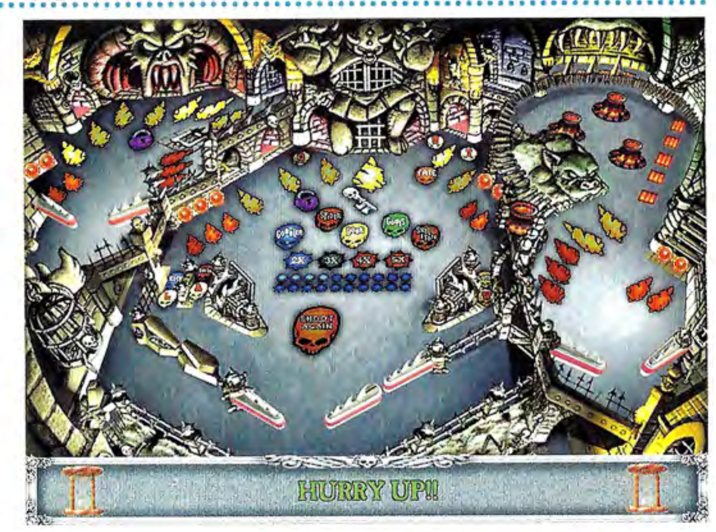
Casi once meses después de 3D Ultra Pinball, llega una secuela que transporta al jugador a un mundo de duendes y monstruos en el que el Rey Goblin pretende gobernar. Al igual que su predecesor, Creep Night cuenta con tres tableros que se pueden jugar por separado o juntos a modo de niveles, aunque en esta ocasión brillan algunos detalles innovadores que amenizan enormemente la jugabilidad.

A nivel de complejidad de cada uno de los tableros, no ha habido demasiados avances –muy posiblemente se trate del mismo programa con diferentes escenarios–, pero sí se han incorporado ciertos elementos en cada uno de ellos que permitirán al jugador no sólo sumar unos cuantos millones de puntos, sino disfrutar de pequeños espectáculos ocasionales que los programadores han querido regalar al usuario. Entre ellos se cuentan esqueletos que se levantan de sus tumbas para ser derribados por la bola, un goblin en moto que circula alocadamente por el tablero, un pulpo en una piscina que lanzará la bola con sus tentáculos al otro extremo del tablero, o un monstruo de Frankenstein que se levantará en una sorprendente recreación del laboratorio del científico loco.



De tal palo...

Siendo "hijo" de quien es, quizá esté de más decir que tanto la bola como los tableros están maravillosamente definidos, que se comportan de la misma forma que un pinball de verdad, o que a pesar de poseer sólo tres tableros, Creep Night no aburre siempre que se juegue en pequeñas dosis.





Entre las diferentes opciones que incluye, está la de guardar una partida, de forma que se puede continuar acumulando puntos en otro momento. También se puede pausar el juego, dejar en blanco la lista de puntuaciones más altas, o acceder a un completo sistema de ayuda que no sólo incluye indicaciones acerca del uso de los controles, sino que ofrece diversas estrategias que ayudarán al jugador a salir de situaciones comprometidas.

Del medievo al XIX

Los tres tableros son "El Castillo", "La Mazmorra" y "El Laboratorio del Científico Loco". Cada uno de ellos posee diferentes subjuegos, así como un tablero principal central y uno secundario a cada lado. Al activarse uno de los subjuegos, el jugador debe tratar de no abandonar la zona del tablero en que está jugando –hay tiempo–, y adicionalmente, de sacar el máximo partido a la situación para sumar el máximo de puntos.

Además, como premio a quien logre secuencialmente los objetivos de los tres tableros, hay una divertida animación bastante más larga que



3-D Ultra Pinball: Creep Night

Precio: 6.995 (Orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486/33 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Windows 3.1 o Windows 95
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel



Los tres tableros son El Castillo, LaMazmorra, y El Laboratorio del Científico Loco











El truco es...

La primera vez que juegues, dedícate a explorar cada uno de los tableros por separado para tener una idea bastante exacta de a qué te enfrentarás cuando juegues el modo "campaña" para derrotar al Rey Goblin.

la de la introducción en la que el Rey Goblin es derrotado por la bola de pinball, si bien esta recompensa sabe a poco teniendo en cuenta las penurias que hay que atravesar para obtenerla.

Aunque de forma secuencial, 3D Ultrapinball: Creep Night, permite jugar hasta cuatro jugadores, de forma que se pueden organizar pequeños campeonatos que a buen seguro darán lugar a pequeños "piques" entre los participantes, no sólo por quién obtiene el mayor número de puntos, sino por ejemplo, por ver quién es capaz de resucitar al monstruo de Frankenstein.

3D Ultrapinball: Creep Night no desmerece a su predecesor, y sin grandes innovaciones, sabe mantener un alto nivel de jugabilidad y rejugabilidad, algo sumamente importante dada la escasa cantidad de tableros que ofrece. La inclusión de decenas de pequeños y divertidos detalles hacen que cada partida sea diferente, y los subjuegos contribuyen de forma contundente a paliar la monotonía que pueda adivinarse en un juego de estas características y a aumentar definitivamente el grado de entretenimiento. Es un título ideal para pequeños ratos de ocio, y no debe ser confundido con otro tipo de entretenimientos como puedan ser el "Buscaminas" o similares.

Calificación

3-D Ultra Pinball: Creep Night

Pros: Los tres tableros de 3D Ultrapinball: Creep Night, incluyen una buena dosis de pequeños entretenimientos que evitan sutilmente una monotonía que de no existir, no tardaría mucho en producirse.

Contras: Aunque resulta difícil definir en qué podría consistir exactamente, se echa de menos alguna innovación, tanto tecnológica como a nivel de juego, ya que después de once meses es lo menos que se puede esperar.



Laberintos inmisericordes

Grid Run

Si te gustan las persecuciones frenéticas, con algún aliciente que no sea el simple hecho de correr, Grid Run te propone capturar más banderas que tus enemigos en los entornos más inverosímiles, avanzando a través de laberintos nunca explorados y con la amenaza de la muerte a tus espaldas...

El reto propuesto por Virgin en Grid Run consiste en la exploración de multitud de laberintos a través de diez y seis planetas diferentes, para recoger las banderas colocadas estratégicamente en sus pasillos. El número a recoger se determina desde el comienzo de la partida y quien antes se haga con ellas, gana. Como no estás solo –bien sea tu enemigo el ordenador u otro contrincante humano–, la tarea será difícil.

A esto hay que añadir que en el interior de los laberintos podrás encontrar obstáculos y trampas que deberás superar o evadir para poder avanzar.

Mediante una simple operación aritmética, el número de laberintos resultantes de todos esos planetas es muy grande (más concretamente son noventa y nueve), pero a ello tenemos que añadir los diez y seis enemigos de su interior, que se encuentran esperándote, los 48 niveles y las diez y seis rondas de bonificación. Pero todo se complica si –además– entramos en el modo de hasta cuatro jugadores; entonces, a las no buenas intenciones de los enemigos, habremos de añadir las de los demás contrincantes, que también querrán llenar su cupo de banderas recogidas.

Aptitudes

Entre las posibilidades de defensa que te han sido dadas, se encuentran la del teletransporte y el hecho de poder construir puentes a través del vacío para, –de esa manera–, llegar antes hasta los lugares donde se encuentran emplazadas las banderas, sin necesidad de dar una vuelta que en ocasiones puede hacerte perder un tiempo precioso. Los obligados disparos para deshacerte de tus enemigos y una especie de esfera protectora de inmunidad, son otras dos armas con las que podrás defenderte.

Existen dos formas de juego: una que sería "fijar" a tu oponente y perseguirlo para robarle sus banderas y la





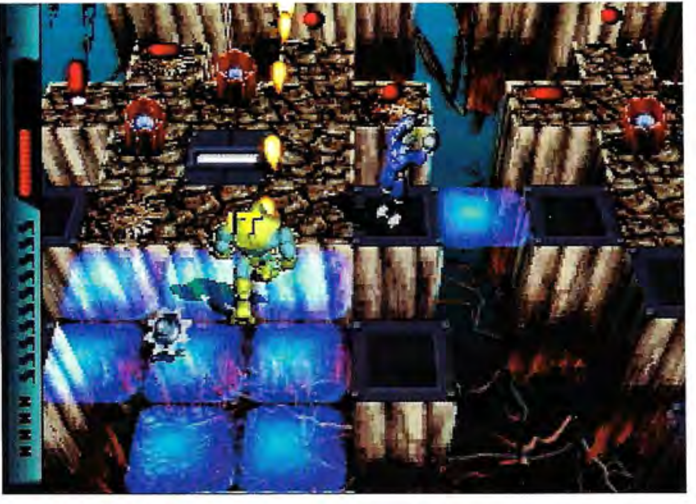






Grid Run

Precio: 5.500
Requerimientos de Sistema: Pentium 60, 8 Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, 6 MB de disco duro libre
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Radical Ent./Virgin
Distribuidor: Virgin







A las no buenas intenciones de los enemigos, hay que añadir las de los demás contrincantes

otra es la de dedicarte desde el primer momento a capturar sólo banderas para ti. Las dos son válidas e interesantes.

Iconos

En este artículo, más adelante, se habla de lo agobiante que resulta la pantalla de juego, con tantos iconos, pero son en concreto treinta y cuatro cosas las que se encuentran repartidas por las pantallas –entre esferas de agilidad, bonificaciones, teletransporte, marcas de dirección, armas, minas, etc– Todas son importantes, pero muchas se confunden con el decorado, que a veces no goza de muy buena resolución.

Con este estado de cosas ¿puedes imaginar lo que cuesta moverse a través de un planeta selvático, a través del espacio o por laberintos construidos en hielo o arena del desierto? Teniendo en cuenta que podrás caminar sobre superficies o bien sumergido en zanjas, el problema se complica y agrava.

En resumidas cuentas, estamos ante otra adaptación de un juego de consola al PC, y bien es sabido de todos que unas se llevan a cabo con más éxito que otras. En el caso de Grid Run, ha quedado un poco floja…















El truco es...

Extiende puentes provisionales sobre el vacío, para acortar distancias. Cuando tu enemigo lleve ventaja, aparecerá una "X" roja sobre tu cabeza: búscalo y agujeréalo con tus armas, hasta que lo dejes como un colador. Una vez que desaparezca esa marca de tu cabeza, podrás seguir conquistando banderas.



Calificación

Grid Run



Pros: Eso de tener que ceder tus banderas a otro no sienta muy bien y es un aliciente a seguir jugando. Existen gran cantidad de iconos que simbolizan cosas buenas o malas que pueden pasarte: es un gustazo recogerlos y aplicar sus "facultades".

Contras: Destaca lo sucia que está la pantalla de juego. Es decir: cuando te asomas al juego en la partida, con facilidad te pierdes entre tanto cachibache desordenado aparentemente. Los gráficos de juego, no siendo desastrosos, tampoco brillan por su perfección. Cansa un poco.



Calidad a ras de hierba

Microsoft Soccer

Microsoft continúa expandiendo su línea de producto para el PC, y en está ocasión se atreve con el deporte rey en nuestro país: el fútbol. El resultado parce estar a la altura de sus últimas producciones.

El mes pasado ya tuvimos la ocasión de poder contemplar –y disfrutar– de uno de los juegos de Microsoft que componen lo que puede ser calificado como la "ofensiva lúdica del gigante del software". Se trataba de NBA Full Court Press, un estupendo simulador de baloncesto NBA que promete competir con los otros fuertes candidatos que dominan el mercado desde hace algún tiempo (Electronic Arts y sus NBA 95 y NBA 96). Las principales virtudes del programa, generalizables a los otros juegos de la misma marca, eran una detallada pero asequible simulación, aderezada con unos gráficos y animaciones reales y muy fluidas.

Deporte para las masas

Microsoft pretende demostrar a los millones de usuarios que tienen Windows 95 instalado en su ordenador que no se equivocaron cuando creyeron las afirmaciones iniciales vertidas sobre el nuevo sistema operativo. Quiere dejar claro que Windows 95 sí es una buena plataforma para disfrutar de los mejores juegos que existen, por lo menos para los de nueva creación. Son muchas las opiniones escuchadas, algunas de ellas contradictorias, sobre la idoneidad del sistema operativo para ejecutar juegos MS-DOS; a estas alturas es imposible obtener nada en claro sobre este asunto en particular. Pero sí podemos decir que todos y cada uno de los nuevos juegos (NBA Full Court Press, Microsoft Soccer, Close Combat y Golf 3.0) obtienen un rendimiento máximo del sistema operativo de las ventanitas. Es lógico pensar, sin desmerecer a nadie, que es Microsoft quien mejor conoce Windows 95; y que ellos serán capaces de utilizar todos y cada uno de los recursos intrínsecos del sistema operativo. En Microsoft Soccer se ha intentado plasmar, con cierto grado de realismo, el sentimiento que padecen los innumerables aficionados que acuden cada día a animar a sus equipos preferidos. Para ello se ha dotado al programa de numerosas opciones que satisfacen las necesidades del jugador: diferentes resoluciones gráficas, numerosos equipos y modalidades de juego, árbitros al gusto del consumidor, reglas modificables...

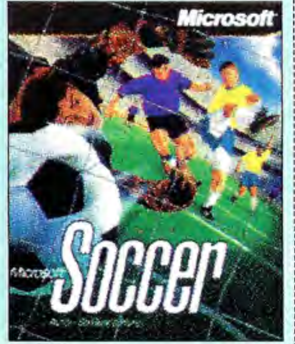
Detalles con gusto

Antes de entrar en los aspectos técnicos del juego es conveniente llamar la atención del lector sobre unos detalles que creemos son de importancia, y no por su propia relevancia sino por el gran efecto que causan en el jugador.

Microsoft ha querido solucionar los problemas que tienen los jugadores de los países donde el inglés no es la lengua nativa. Muchos han sido los que se han sentido un poco discriminados al observar el retraso por motivos de traducción en la aparición de la edición española de un juego. La solución para esta situación parece sencilla a simple vista: incluir desde un principio en el juego los diferentes idiomas. Parece ser que sólo se podrá gozar de esta ventaja en aquellos programas de los que se espera un difusión fuera de toda duda: grandes compañías como Microsoft se lo pueden permitir.

La música ambiental es otro de los peculiares rasgos que caracterizan este programa. Una animada banda sonora llena de guitarras y toques exóticos hace que los jugadores no se muestren especialmente deseosos de pasar de largo por los musicales menús pre-partido.

Los sonidos en general y los gráficos del juego poseen

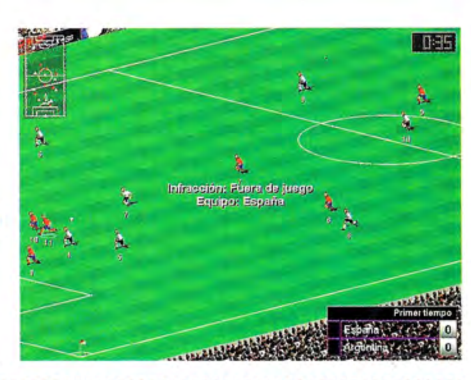


Microsoft Soccer

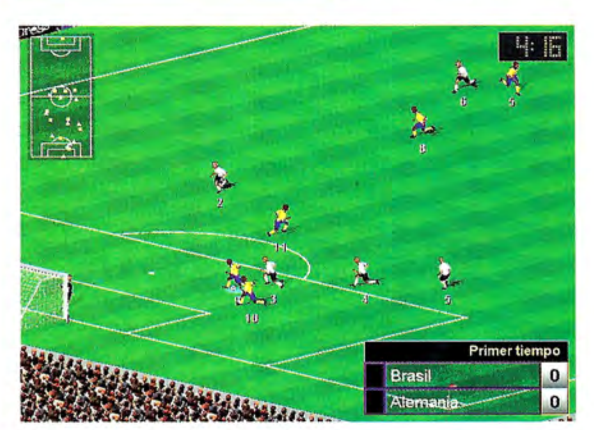
Precio: 7.900
Requerimientos de Sistema: 486 DX2 66, Windows 95, 8 Mb de memoria RAM, CD-ROM 2x, tarjeta gráfica SuperVGA, tarjeta de sonido.
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Microsoft
Distribuidor: Erbe



La velocidad del juego hace que cada partido se convierta en un continuo fluir de trepidantes acciones







una llamativa calidad, ya sea por la riqueza de colores y el grado de terminación o por la variedad de los cánticos y otros efectos sonoros. Los lectores que conozcan otros juegos de fútbol editados con anterioridad podrán comparar entre ellos y escoger aquel que les agrade más.

La velocidad con la que se desarrolla el juego, si la potencia del ordenador lo permite, hace que cualquier partido se convierta en un continuo fluir de trepidantes acciones. Chilenas, cabezazos, regates, pases a lo largo de todo el campo y paradas espectaculares son algunas de ellas. La situación se puede convertir en algo todavía más emocionante si en el partido participan más jugadores humanos, ya sea a través de un modem, una red local o usando el mismo ordenador pero diferentes controladores.

Pocas cosas más se pueden decir de un juego de fútbol que no se hayan dicho ya varias decenas de veces. Lo único que resta es esperar a que aparezca a la venta la versión definitiva del programa y hacerse con un ejemplar.

El truco es...

Utiliza la táctica que mejor se adapte a tu equipo. Si posees jugadores muy técnicos es mejor que resuelvas las jugadas individualmente; si posees una férrea defensa y jugadores rápidos, aprovecha al máximo tu capacidad para el contraataque, y si tus jugadores prefieren el juego duro, no dudes en utilizarlo.

Calificación

Microsoft Soccer

Pros: Los gráficos y los sonidos son los puntos fuertes de este juego. La traducción al castellano facilita mucho el manejo de los menús. Los movimientos de los jugadores están muy bien digitalizados.

Contras: Windows 95 y un ordenador de altas prestaciones son imprescindibles para disfrutar de este programa. Microsoft Soccer es demasiado parecido a NBA Full Court Press.



Hockey on the rocks

NHL 97

La liga de hockey norteamericana es seguida por millones de espectadores en todo el mundo. En España los aficionados a este deporte son bastante escasos, pero puede que al jugar a NHL 97 su número crezca exponencialmente.

Electronic Arts y su división dedicada a los deportes (EA Sports) se disponen a lanzar al mercado una nueva remesa de sus programas deportivos, esta vez con el 97 como identificativo del año de aparición, o mejor dicho, de la temporada deportiva en la que se basan.

El primero de los programa en estar disponible parece que será el de hockey sobre hielo, y por ello es el que nos ocupa en esta ocasión. Pero se espera que poco a poco, a lo largo de lo que resta de año, vayan poniéndose a la venta los demás simuladores deportivos (con los consecuentes retrasos en la distribución española, claro).

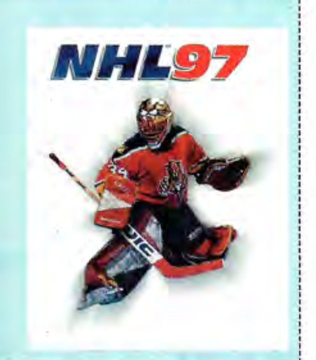
¡Quiero un Pentium 150!

Esta es la frase que deben empezar a practicar día y noche los forofos de los juegos de EA Sports, entre los que se encuentran muchos de los que leen estas líneas, si quieren gozar al máximo de cada programa. Eso no quiere decir que, por mucho que evoquen esta consigna, su "viejo ordenador Pentium 100" vaya a convertirse en un flamante P150 con 16 Mb de RAM y una tarjeta con 2 Mb de memoria de vídeo. Este tipo de equipo puede estar muy extendido, por diferentes causas, entre los hogares norteamericanos, pero en España todavía no se ha convertido en un estándar, como ocurrió con los DX2/66 o los Pentium 100.

A costa de perder la mayor parte de la calidad gráfica, un porcentaje menor de calidad sonora y todos los efectos de reflejos, brillos y público, NHL 97 se podrá instalar en un simple Pentium 75 con 8 Mb de memoria RAM. Si el jugador pudiese comparar a la vez el mismo juego en dos ordenadores diferentes, uno que cumpliese los requisitos mínimos y otro con las especificaciones recomendadas, podría comprobar con sus propios ojos hasta qué punto cambia la impresión general del programa. No nos referimos únicamente a los gráficos o al sonido, ni a la velocidad con la que se desplazan los jugadores sobre el hielo, sino a la emoción y la diversión que sienten al jugarlo. Tantas son las diferencias que parecen dos juegos distintos.

Se ha creído oportuno hablar primero de las dificultades con las que se va encontrar cualquier jugador que pretenda utilizar NHL 97 antes de comentar sus evidentes y aplastantes virtudes.

NHL 97 es un simulador de hockey sobre hielo. Este duro deporte, que desata verdaderas pasiones en los Estados Unidos y Canadá, es seguido con atención por millones de espectadores, capaces de recitar de memoria la alineación de su equipo y conocer todas y cada una de las reglas que lo rigen. Bajo estos supuestos ha sido desarrollado el programa de ordenador: dando por sabidas las normas de juego y poniendo especial detalle en alineaciones y tácticas. Si el ju-



NHL 97

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema: Procesador Pentium 75, 8 Mb de memoria RAM con MS-DOS y 12 Mb con Windows 95, CD-ROM 2x, tarjeta gráfica SuperVGA.
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts









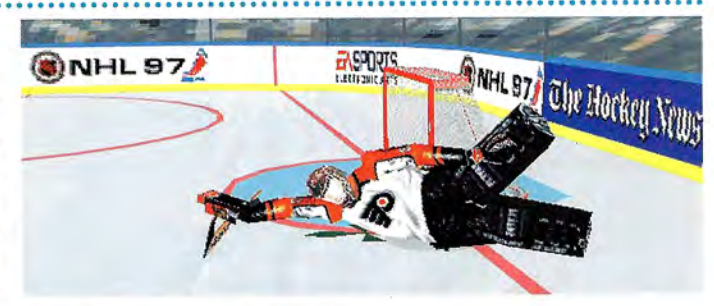
Los gráficos de los jugadores han sido creados utilizando modelos sólidos con texturas mapeadas



gador prefiere olvidarse de estos aspectos –como es de suponer en países como España–, podrá activar el juego en modo arcade, eliminado de esta forma la "nociva" influencia del árbitro.

Imágenes de impacto

Para crear los gráficos de los jugadores y del recinto de juego se ha utilizado una técnica muy parecida a la empleada en NHL 96: modelos sólidos con texturas mapeadas sobre su superficie. Al eliminar los bordes de los polígonos y haber mejorado la texturas, se ha dotado al juego de un mayor realismo y credibilidad, independientemente de la perspectiva de visualización. La mejora del detalle de representación en pantalla permite la utilización de las cámaras más cercanas sin menoscabo de la jugabilidad; el pixelizado de las imágenes era un defecto notable de las versiones anteriores. Los movimientos digitalizados de los personajes del juego, creados partir de jugadores reales, dan la sensación de fluidez y ligereza que se supone deben tener los que patinan sobre hielo.





El sonido también resulta digno de destacar. La voces del comentarista del estadio, llenas de reverberación y de eco, son absolutamente impactantes. La sirena que se escucha cuando se consigue un tanto hará que más de uno salte de la silla por el susto. Y el griterío del enloquecido público y de los golpes de los jugadores contra la mampara de protección harán que tanto los jugadores del juego como los humanos que los controlan segreguen cantidades enormes de adrenalina.

La experiencia que otorga ser uno de los mejores creadores de juegos y simulaciones deportivas y la utilización de las técnicas informáticas más innovadoras sólo pueden quedar plasmadas en un juego con unas características como las de NHL 97. Si los demás desarrollos deportivos de EA Sports, fútbol y baloncesto, tienen la misma calidad que el aquí comentado, el lector tendrá que armarse de paciencia y esperar con ansia la aparición del juego basado en su deporte preferido. Los tres: NBA Live 97, NHL Hockey 97 y FIFA Soccer 97, prometen (merecidamente) acaparar el mercado de este género de programas lúdicos.

Calificación

NHL 97



Pros: La calidad gráfica y los diferentes puntos de visualización crean en el jugador una divertida sensación de realidad. Los gritos del público y las aclaraciones del locutor del pabellón están muy bien conseguidas. Las estadísticas de los jugadores y los equipos de la liga norteamericana pueden resultar muy curiosas.
Contras: Los requisitos mínimos vuelven a ser el principal obstáculo para poder disfrutar de un buen juego. Las complicadas reglas pueden hacer desistir a más de uno.

El truco es...

¡Marcar más goles que los rivales! Ese es el secreto. Para ello debes penetrar por las bandas cuando el centro esté masificado, pasar el disco en lugar de llevarlo controlado, aplastar a los molestos contrarios contra la mampara de protección y no dejarte encerrar contra los límites de la pista.



El tiburón del green

Greg Norman Ultimate Challenge Golf

Para Greg Norman el golf no tiene secretos. Sus años de experiencia y la gran voracidad que muestra durante el juego le han hecho acreedor de un extraño apodo: el tiburón. Este pintoresco personaje ha puesto toda su experiencia en la creación de un completo simulador de golf

Desde la presentación de los primeros simuladores de golf hasta la actualidad han aparecido y desaparecido del mercado una gran cantidad de juegos de este tipo; casi se puede decir que se pone a la venta uno nuevo, como mínimo, por temporada. El lector puede imaginarse el gran número de juegos de golf que existirán en la colección de programas de un aficionado al género.

La mayoría de ellos pretendían ser el "simulador definitivo", el que gozaba de mayor realismo, mejores gráficos o una jugabilidad más elaborada. El tiempo ha desmentido todas estas afirmaciones. Sólo hay que comparar alguno de los primeros juegos de golf, cualquiera de los que funcionaban únicamente en equipos 80286 (ya era mucho por aquella época) con tarjetas de vídeo EGA, con Greg Norman Ultimate Challenge Golf. Es imposible entonces calificar cualquier simulador de golf y cualquier juego en general bajo términos absolutos como "el mejor simulador de la historia" o "el único simulador real de golf".

El tiburón

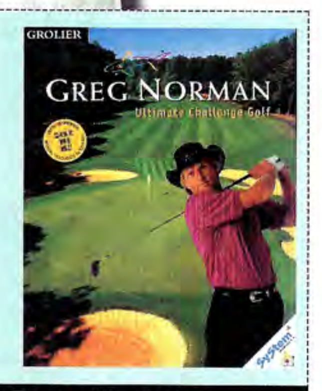
Greg Norman, alias "el tiburón", es un experto jugador de golf. Ha decidido sumarse al ingente número de jugadores profesionales de todos los deportes que prestan su imagen, sus consejos, tácticas y recomendaciones para la creación de un completo programa de ordenador a cambio del orgullo (y algo más) de poderse contemplar en este peculiar formato.

Los reclamos para el futuro comprador de este simulador deportivo son, aparte del título del programa, la evidente calidad gráfica y la profunda y compleja simulación. Partiendo de estos principios sí podemos calificar el programa, sin caer en expresiones grandilocuentes, como el simulador de golf más completo creado hasta el momento, y uno de los programas de este género con unos gráficos más reales.

La opción de juego arcade está disponible y es especialmente indicada para los jugadores que no quieran preocuparse de las numerosas variables que intervienen en cada golpe individual de un recorrido completo. Se trata de apuntar y golpear. El viento, la calidad de la hierba, el tipo de pelota escogida, la humedad relativa y la humedad del piso no tienen excesiva importancia. En el modo simulación, el juego no es tan sencillo, ni mucho menos. Para cada golpe es necesario visualizar el entorno desde todas las perspectivas posibles: superior o aérea, desde la superficie, trasera, trasera lejana y con rotación. Cuando se tenga clara la situación se podrá elegir el tipo de golpe: normal, con efecto, elevado, rasante... Lo único que queda es ejecutar la acción. En el margen derecho de la pantalla aparecerá la típica barra para controlar la potencia y la desviación. Un adecuado control en este punto asegura los mejores resultados.





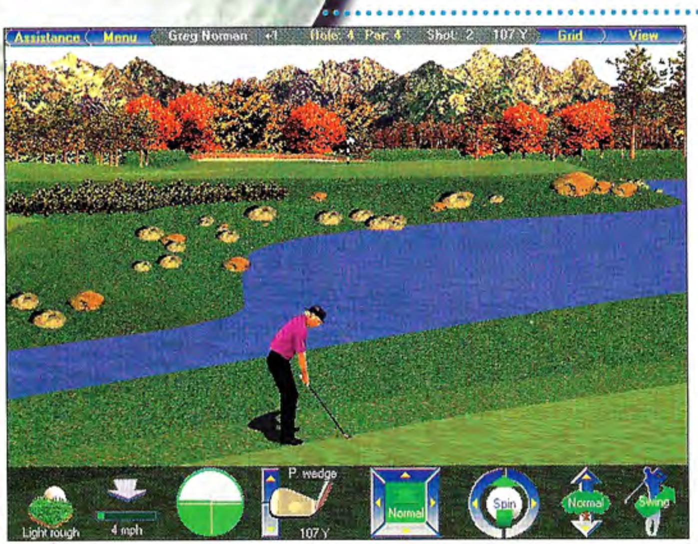


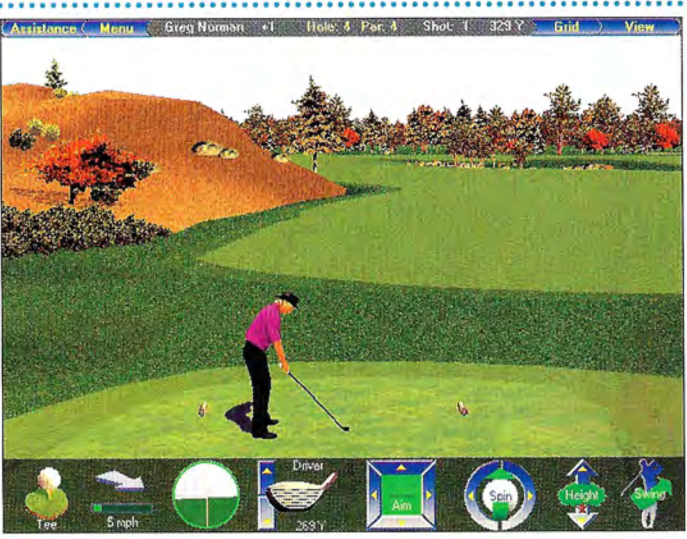
Greg Norman Ultimate Challenge Golf

Precio: 7.500
Requerimientos de Sistema: Procesador 486 DX33, Windows 3.X o superior, 8 Mb de memoria RAM, CD-ROM 2x, tarjeta gráfica SuperVGA (con 64K colores), tarjeta de sonido y ratón.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Grolier Interactive
Distribuidor: SYSTEM 4

Para cada golpe es necesario visualizar el entorno desde todas las perspectivas posibles

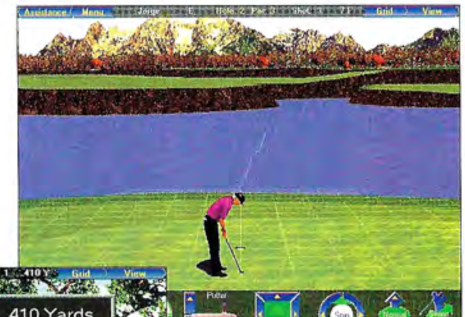






La duda de los requisitos

Todo lector con un mínimo contacto con el mundo del software de entretenimiento habrá podido comprobar el espectacular incremento de las prestaciones a que se ven forzados los ordenadores actuales para ejecutar cualquiera de los juegos más novedosos. Son muchos los que han mostrado su desacuerdo con tales exigencias; por eso la mayoría de ellos encontrarán mucho más que adecuadas las necesidades del sistema para poder ejecutar este Greg Norman Ultimate Challenge Golf: un 486 DX33 con 8 Mb de RAM.



Los requisitos mínimos son impuestos por los fabricantes del programa siguiendo diversas políticas internas, que no queremos entrar en evaluar. El caso es que en este juego son tan bajos que la mayoría de los usuarios podrán instalar el programa en sus máquinas; pero es conveniente advertir que la velocidad de funcionamiento en estos casos extremos (justo en el límite) pueden hacer que algún impaciente apriete el botón de apagado guiado por un impulso irrefrenable.

Greg Norman Ultimate Challenge Golf es un juego del que se pueden comentar pocas cosas negativas sin que en oposición haya, por lo menos, dos puntos a favor por cada uno en contra. Pasear por los limitados pero completos y reales escenarios, escuchando los pájaros y el viento, sintiendo el entorno y disfrutando de un buen deporte es algo que no es fácil hacer sentado delante del ordenador. Por lo menos hasta ahora.

El truco es...

Utiliza todas las posibilidades que te da el programa para situarte correctamente en el entorno del juego. La vista superior, la rotación de cámaras, la rejilla de relieve, y el vídeo introductorio de cada hoyo son fundamentales para sentirse como si se estuviese en el campo de juego real.

Calificación

Greg Norman
Ultimate Challenge Golf



Pros: La calidad gráfica es asombrosa, una de las mejores que hemos podido ver. La simulación en sí y la complejidad de las partidas pueden ser atractivas para aquellos que buscan algo más que darle a una pelota con un palito.

Contras: La creación gráfica del escenario después de cada golpe ralentiza el juego muchísimo. Los pocos campos disponibles en el juego pueden ser insuficientes al cabo de cierto tiempo.



Rápido y mortal como el rayo

F-22 Lightning II

En 1.981 la Fuerza Aérea de los Estados Unidos establece los requisitos para un avión que sustituya al F-15. Se presentan dos consorcios para competir en él, uno compuesto por Lockheed, Boeing y General Dynamics presenta el F-22 Lightning II y el otro compuesto por Northrop y McDonnell Douglas con el F-23 Black Widow.



F-22 Lightning II

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486/DX4 a 75MHz, 8 Mb RAM, MS-DOS 6.0. o Windows 95, SVGA, CD-ROM 2x, ratón, disco duro, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Novalogic
Distribuidor: Electronic Arts

Tras varios años de pruebas y algún que otro rediseño, el F-22 está ya listo. La USAF ha encargado 648 aviones que, posteriormente, se han visto reducidos a 442. Se espera que las entregas comiencen en el 2.004 y que el último de los aviones sea entregado en el 2.012. Afortunadamente nosotros los podremos pilotar cómodamente sentados frente a nuestro ordenador.

Briefing room

Tras la presentación de rigor, esta vez son imágenes reales y no de animación, nos aparecerá el menú principal presidido por un F-22 en vuelo. Las opciones de que disponemos son más o menos las habituales en un simulador de vuelo; Quickmission, para los impacientes, donde o bien podemos volar una misión existente o crear una nueva; New Campaign, comenzaremos una campaña; Continue Campaign, continuaremos con una ya empezada; Multiplayer, podremos jugar a través de red o módem; Options, podremos variar el nivel de detalle gráfico, el sonido, la música, elegir un joystick, ...etc; Credits y Exit Game, los cuales ya sabemos para que sirven.

Al elegir Quickmission hay que tener en cuenta que sus misiones tanto como de Campaign son las mismas, la única diferencia es que en Quickmission podremos elegir cualquiera y en Campaign deberemos realizarlas por orden. También podremos crear una misión propia pudiendo elegir el enemigo y su nivel, el objetivo, ..etc., así que si las cinco misiones de entrenamiento no nos parecen suficientes o las misiones de las campañas nos parecen demasiado fáciles o difíciles, podremos crear las nuestras.

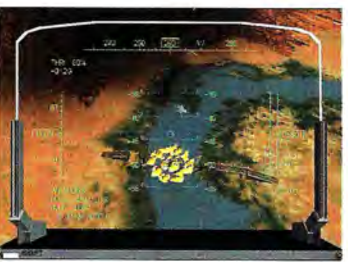
Si elegimos comenzar una campaña deberemos darle un nombre a nuestro piloto para que todos los progresos que hagamos se vean reflejados en nuestra hoja de servicio. A continuación estaremos en disposición de volar, pasando antes por el briefing correspondiente donde se nos pondrá al corriente del objetivo de la misión, el armamento que llevaremos y la situación política de la zona.

Directos al cielo

Con un "Ready for Take Off" mandado por la torre de control, sabremos que ya estamos listos para comenzar la misión. Empujamos la palanca de gases hacia adelante y en unos segundos estamos en el aire dispuestos a todo. Lo primero es saber hacia donde debemos dirigirnos y para ello disponemos de varios sistemas, integrados en 6 pantallas frontales, donde podremos ver la ruta a seguir, el armamento que tenemos o las posibles amenazas (hay que decir que la cabina es casi exacta a la real).

Después de obtener toda la información necesaria, nos dirigiremos hacia el objetivo; podremos hacerlo nosotros mismos o dejarlo en manos del piloto automático, la ruta de vuelo está diseñada para evitar en lo posible las defen-









El F-22 dispone de unos gráficos impresionantes, con texturas de terreno fieles a la realidad

sas enemigas, así que es aconsejable que la sigas. Al llegar al objetivo deberemos ponernos de nuevo a los mandos; éste puede ser un puente, un radar o puede ser derribar unos cuantos aviones o evitar que los derriben. Para localizar el objetivo, o bien utilizamos los sistemas del avión o bien las múltiples vistas de que disponemos, junto con una cabina virtual, son un campo de visión de 360º.

De Laos a Ucrania

Si en el número del mes pasado comentábamos que Hind no tenía unos gráficos excesivamente trabajados, el F-22 es todo lo contrario, dispone de unos gráficos impresionantes, con texturas de terreno fieles a la realidad, desde la arena del desierto, pasando por la frondosidad de la selva hasta la espumosa costa batida por el mar. Este alto nivel gráfico afecta también a todos los vehículos y edificios, todos perfectamente realizados, pudiendo ver al piloto dentro de la cabina y fuera de ella; al saltar veremos como mueve las piernas o como al llegar al suelo mira a los lados, y otros muchos detalles, pero el más loable de todos es el del detalle gráfico. En ciertos simuladores, al bajarles el detalle al mínimo lo único que nos queda es una franja azul (el cielo) y otra llana y verde (la tierra), quitándole realismo e interés al juego. Pero en el F-22 aunque bajemos el nivel gráfico al mínimo, aún podremos ver las montañas, los valles, rios, el mar, con un detalle menor pero suficiente para hacernos disfrutar.



Al finalizar la misión podemos sacar varias conclusiones del F-22 y una de ellas es "No sólo de gráficos vive el hombre". Es cierto que el juego dispone de unos gráficos muy buenos, pero ésto sólo no basta, se necesita algo más. Podríamos decir que es un simulador "light", es bastante simple, han dejado muchas cosas en el tintero: establecer el nivel de dificultad del enemigo (que siempre es el mismo), la posibilidad de elegir el tipo y cantidad de armamento... Cosas que sólo podemos hacer en las misiones que creemos, en el resto estará ya prefijado y no lo podremos cambiar.

Otro detalle notablemente curioso es que, ¡ no morimos ! Aunque tengamos el accidente más horrible, estaremos vivos y coleando dispuestos para la siguiente misión..

En definitiva, es un simulador que gustará a aquellos que no deseen complicarse con excesivas teclas y sistemas y que deseen pasar un buen rato, pero para los puristas del género les sabrá a poco.

El truco es...

Derriba a los aviones enemigos cuando todavía estén lejos de ti, ya que de lo contrario entrarás en una lucha en la que te será más difícil derribarlos.

Calificación

F-22 Lightning II

Pros: Simula un avión de reciente creación con unos gráficos muy buenos. Aunque puede que con un sólo jugar pueda ser un poco aburrido, en multijugador es una delicia.
Contras: Es muy simple, hay gran cantidad de cosas que se han dejado en el tintero para gente que no quiere complicarse la vida. Las misiones son bastantes fáciles, algunas muy parecidas y a veces monótonas.



59 años de historia

Age of Rifles

El fin de la época Napoleónica dio lugar a una evolución tecnológica en las armas de los ejércitos. El rifle pasó a ser un arma de ánima rayada, lo que supuso un incremento de su precisión. El avance tecnológico no vino acompañado del avance en la táctica militar. A causa de ello, las pérdidas humanas fueron cuantiosas.

The Age of Rifles, es la continuación de una serie de programas de estrategia presentados por SSI. Realmente es el tercero de los ya aclamados Wargame Construction Set. En ésta ocasión se refiere al período histórico entre 1846 y 1905. Los conflictos que se presentan sólo tienen un denominador común: el rifle de ánima rayada. Con este denominador aparecen una serie de confrontaciones bélicas como son: la Guerra Civil Americana, la Guerra de las Siete semanas, la Ruso-Japonesa, Franco-Prusiana e inclusa el conflicto con Méjico. ¿Recordáis El Alamo?. Las campañas consisten en una serie de escenarios que se deben librar individualmente pasando uno tras otro. Aparte de esto los escenarios se pueden jugar independientemente pudiendo elegir el que más nos satisfaga. El sistema de juego transcurre en turnos, de forma que elegiremos las acciones a realizar por nuestras unidades y en el mismo turno las realizaremos, no habiendo fases intermedias como movimiento, fuego, cargas, etc, lo que agiliza tremendamente el desarrollo de la acción. Una vez terminado nuestro turno le tocará al jugador oponente que puede ser el ordenador, un amigo o a través de Internet por E-mail, modalidad muy interesante que se está imponiendo rápidamente.





Gráficos y efectos

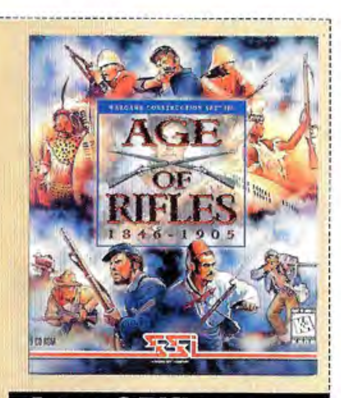
La calidad de la resolución gráfica es bastante buena, pudiéndose visualizar perfectamente los uniformes típicos de los ejércitos en conflicto. Así mismo el terreno se representa de forma exhaustiva y compleja pudiendo añadir una serie de aditamentos como pueden ser las rejillas hexagonales, distintas formas o iconos de representar a las unidades de cada jugador. El sonido está representado por diversas canciones y temas de la época, aunque no es demasiado impresionante; los efectos de disparo, cargas y combate son bastante normales, y aunque no existen muchas variaciones, cumplen sobradamente con su función de crear una atmósfera bélica.

Desarrollo de la acción

La jugabilidad es excelente y la adicción plena. Una vez empezada la campaña no será fácil despegarnos de la pantalla. Las reglas de visión, suministro, equipo y cansancio, ya habituales a cualquier "Wargamer" están fielmente reproducidas, haciéndonos pensar bien cualquier movimiento que no sea estrictamente necesario y provechoso. El programa permite ajustar el nivel de dificultad, y os recomiendo empezar por los más sencillitos puesto que jugar contra el ordenador es tarea ardua y paciente, de forma que luego se puede subir el nivel de dificultad.

Un programa completo

Si la cantidad de campañas incluidas no os parecen suficientes, ni siquiera la gran cantidad de escenarios de



Age of Rifles

Precio: 6.995
Requerimientos de Sistema: 386 DX33, 4MB RAM, 35MB de Disco Duro, Tarjeta de Sonido, SVGA VESA, CD-ROM 2x, DOS 5.0
Nº de jugadores: 1-2
Editor: SSI/ Mindscape
Distribuidor: Proein



Una vez empezada la campaña no será fácil despegarnos de la pantalla



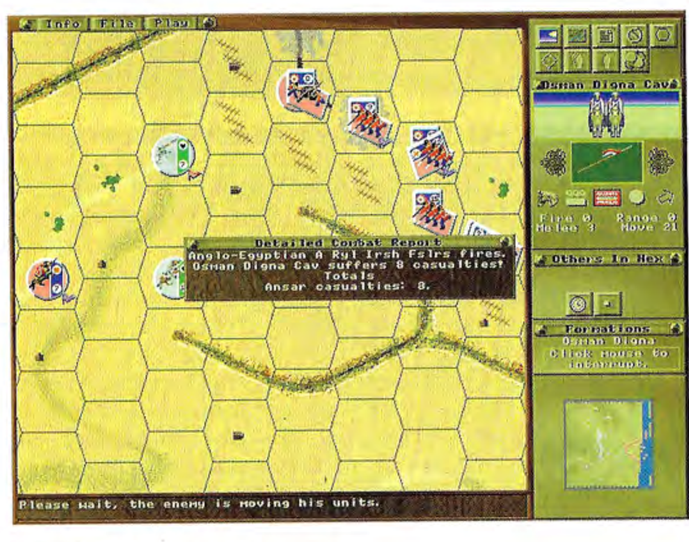
que dispone, podemos pasar a un editor de escenarios completísimo. En él podremos desarrollar nuestras propias unidades, equiparlas con el armamento que creamos más conveniente o incluso aprovechar unidades ya existentes. El terreno se puede, de la misma forma modificar, crear o aprovechar como queramos, teniendo un interfaz sumamente sencillo, que sin necesidad de complicar las cosas nos deja desarrollar nuestra imaginación de forma fácil y cómoda.

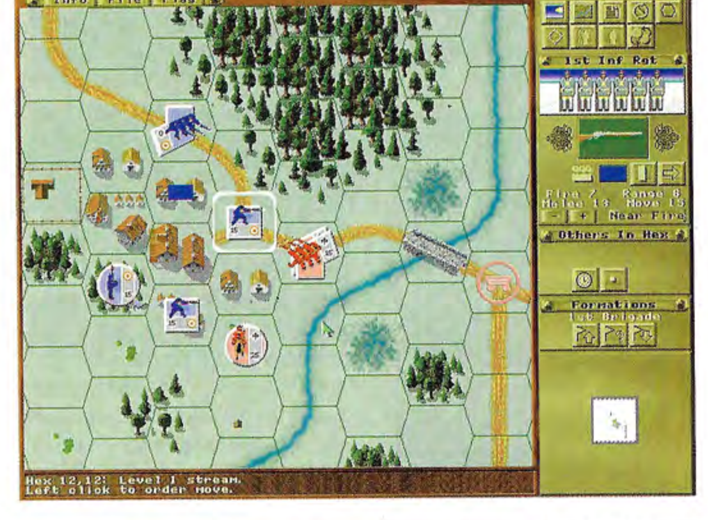
En cuanto al terreno, disponemos de una herramienta poderosa como es el generador aleatorio de terrenos. Sólo asignando cinco elementos fundamentales como son: montañas, población, bosque, carreteras y agua a través de unas barras de control, el programa creará un mapa completo evitándonos el trabajo.











Un excelente programa en la línea que nos tiene acostumbrado SSI. Su control sobre todas las posibilidades que pueden ocurrir en el campo de batalla se dejan notar. Las heridas y bajas de Oficiales, el clima, las detalladas unidades y sobre todo una cuidada estética, que recuerda estar jugando con figuras de plomo sobre terreno real, impresionará a principiantes y veteranos. Su gran cantidad de escenarios y campañas harán imposible el hastío no sólo por su variedad sino también por el uso del editor. Aparte, en Internet y Compuserve se podrán bajar versiones de escenarios y/o campañas creadas por un buen montón de usuarios.

La mejor forma de probar tácticas Napoleónicas con armas 60 años más modernas.

El truco es...

No cansar innecesariamente a los regimientos marchando a toda prisa. Se pierde moral y recursos. El arma definitiva aquí es la artillería y hay que utilizarla al máximo de nuestras posibilidades. Cuidado con la caballería. Una andanada de rifles en fuego defensivo es capaz de parar a la caballería más decidida.

Calificación

Age of Rifles

Pros: La gran variedad y cantidad de campañas y escenarios disponibles. El excelente editor de escenarios incluido en el programa. Un entorno gráfico adecuado y una gran facilidad de manejo.

Contras: Se podrían haber mejorado los gráficos y utilizar la alta resolución. La lentitud entre turno y turno por los cálculos que realiza. La poca variedad en el apartado sonoro del programa.



Vive L'Empereur!

Battleground: Waterloo

El 7 de Marzo de 1815, Napoleón regresó de su destierro con una entrada triunfal en París. En lo que se conoce como el Gobierno de los 100 días, el Emperador levantó un ejército con los restos de su "Grand Armée" avanzando rápidamente hacia Bruselas. Wellington eligió un pequeño pueblo para presentar batalla a Napoleón llamado... Waterloo.

El programa que aquí presentamos es la tercera entrega de la serie "Battleground" . Precedida por Ardenas y Gettysburg, Battleground Waterloo nos sumerge de lleno en la guerra Napoleónica y nos pone al mando del ejército Angloaliado o del Francés en una simulación llena de sorpresas y fielmente ajustada a la realidad.

La estupenda representación del campo de batalla y el realismo histórico es el denominador común de estas series. En BT Waterloo existe el añadido de un nivel de "zoom" más, con lo que podemos observar todavía más de cerca y con más detalle el desarrollo de la acción. El programa se convierte en un espectáculo visual que nos permite recrear los uniformes y los detalles de la época Napoleónica. La tremenda rigurosidad histórica, documentación y detalle de cada una de las unidades nos permite conocer gracias a éste espléndido programa una de los conflictos más importantes de la historia Europea.



Video y sonido

Las órdenes que reciban nuestras tropas serán fielmente reproducidas en secuencias animadas de vídeo en pantalla pequeña. Imágenes sacadas de grabaciones reales bastante bien realizadas y cuya increíble estética nos mantendrá bastante atentos tanto por calidad como por su increíble variedad.

En cuanto al sonido, se puede desactivar tanto la música como los efectos especiales, pero es difícil resistirse a escuchar unos efectos y bandas sonoras tan atractivos. Los efectos especiales de disparo, cargas, cuerpo a cuerpo y fuego de artillería están bastante conseguidos y tienen la misma calidad y variedad que los anteriores (BT. Ardennes y Gettysburg). Estos efectos junto a una estupenda selección de marchas militares de la época (incluyendo la marcha de los Granaderos de la Guardia entre otras), nos sumergen de lleno en el ambiente de la época.

Los turnos

Se dividen en varias fases como pueden ser: movimiento fuego defensivo, fuego y combate cuerpo a cuerpo. Se puede jugar contra el ordenador o contra un amigo, o mediante redes. Como novedad, el programa incluye de serie la opción para poder jugar por E-mail contra un lejano adversario (os podemos asegurar por experiencia propia que funciona muy bien y es extremadamente divertido). De todas formas es aconsejable pasar por su Web de Internet a fin de conseguir actualizaciones y nuevos escenarios, además de forma totalmente gratuita ((www. talonsoft.com GO GAMERS TALONSOFT en Compuserve) (las actualizaciones y escenarios de todos sus programas son completamente gratuitas)).

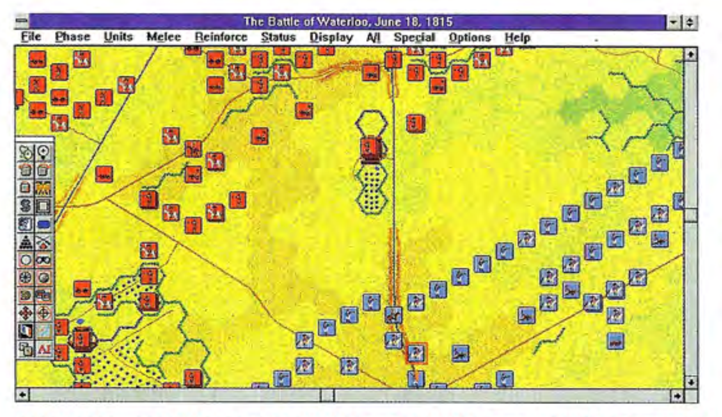
Escenarios

Se puede jugar la batalla entera, batallas aisladas como Ligny o Quatre Bras, notándose un gran desarrollo por parte de los diseñadores de los escenarios.

Aquí se nota una gran mejora con respecto a sus anteriores programas. Esta vez no sólo han cambiado el enfoque de éstos sino también han añadido una serie de incógnitas a despejar en forma de escenarios muy interesantes. Por ejemplo podemos elegir que no entren los prusianos a la hora marcada histórica-

Battleground: Waterloo

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 386 DX33, 4MB RAM, ratón, Disco Duro, Tarjeta de Sonido, SVGA VESA, CD-ROM 2x, DOS 5.0
Nº de jugadores: 1 - 2
Editor: Empire Interactive–Talonsoft
Distribuidor: Arcadia





Las órdenes que reciben nuestras tropas serán fielmente reproducidas en secuencias de vídeo











El truco es...

Para los franceses es imprescindible desplegar pantallas de infantería ligera o "skirmishers" para proteger el grueso de los regimientos. Avanzar junto con la artillería y apoyar el avance de nuestras tropas hará que los ingleses se piensen seriamente el mantener sus posiciones. Los ingleses deben mantener el terreno palmo a palmo y utilizar cuidadosamente sus artillería hasta la llegada de Blucher y sus prusianos.

mente, con lo que no sabemos por dónde ni cuando van a entrar esos refuerzos. Otro controvertido escenario está diseñado para acallar la duda de todos los buenos aficionados al Wargame ¿Qué hubiera ocurrido si Grouchy hubiera llegado a tiempo?... y muchos más que nos dejarán un gran sabor de boca por la gran cantidad de expectativas que presenta el programa.

Como conclusión lo podemos catalogar como un gran juego de guerra Napoleónica indicado para los incondicionales de siempre o para aquellos que quieran divertirse con un programa abierto a un montón de posibilidades.

Calificación

Battleground Waterloo

Pros: El gran interés que el juego despierta en cuanto vemos las primeras imágenes. Su nivel de adicción es ligeramente superior a sus antecesores. El aumento del "zoom" y de la definición de los terrenos en un nivel más. Sus estupendas variedades de escenarios.

Contras: El juego no aporta nada nuevo a un sistema que tiene tintas de convertirse en clásico. La cantidad de acciones a realizar pueden ser bastante desesperante si no se está acostumbrado a manejar muchas unidades. El desplazamiento por la pantalla a través del terreno, es lento a pesar de disponer de un equipo potente.





Estrategias de la A ... a la Z

Con motivo del éxito que este juego está teniendo —a pesar de la enorme dificultad que poseen muchos de sus niveles—, hemos querido ofreceros unas estrategias que os ayudarán a completar con éxito todas sus fases.

Aunque Z es un juego de estrategia y el comportamiento del ordenador varía en función de las acciones del jugador, existen unas guías que te ayudarán a superar cada nivel si tienes en cuenta una serie de puntos neurálgicos de cada uno de los mapas. La información que te proporcionamos está dividida en tres secciones: una primera de consejos generales, una segunda con una breve descripción de las debilidades y fortalezas de todas las unidades, y una tercera y última con una detallada guía de todos los niveles del juego, incluyendo los mapas con unos puntos vitales a los que se hace referencia en el texto. ¡Que lo disfrutes!

Consejos prácticos

- Captura la mitad de los territorios en cuanto puedas para aumentar la velocidad de producción.
- Observa la ubicación de los vehículos no ocupados y envía las unidades adecuadas para capturarlos (no envíes un tanque a capturar un territorio en el que hay un tanque vacío, utiliza soldados).
- Recuerda especificar la producción de tus fábricas. Es mejor construir unidades baratas al principio y una vez que estés establecido, producir las caras.
- No avances hacia territorios enemigos (aunque no estén en poder de tu contrincante) demasiado pronto, porque así dejarás otros puntos vitales con pocas defensas. Ten siempre varias unidades de refuerzo en diversos puntos para que puedan acudir rápidamente allí donde sean necesarias.
- Cuando termine la producción de una unidad, asígnale órdenes de inmediato, no la dejes ociosa.
- Si estás a punto de perder un territorio en el que se está produciendo una unidad potente, cambia la producción para que el enemigo se encuentre con una unidad más barata y débil. Siguiendo esta misma línea, intenta capturar territorios enemigos justo cuando finaliza la producción de las fábricas, de forma que aunque pierdas el territorio después, la unidad recién producida sea tuya.
- Ten en cuenta que los robots que corren hacia las banderas no devuelven el fuego cuando son atacados.
- Para maniobrar con precisión los vehículos, utiliza órdenes de movimiento con desplazamientos cortos. Los vehículos se mueven más rápido por carretera que sobre otro tipo de terreno.

Unidades de combate: utilidades y vulnerabilidades

Robot	Utilidad	Vulnerable a
Soldados	Distraen el fuego enemigo	Todo
Psicópatas	Matan a los conductores de los jeeps	Tanques
Duros	Eficaces contra francotiradores. Buenos conductores de APC	Jeeps
Francotiradores	Eficaces contra cañones y conductores. Buenos en la captura de vehículos	Duros
Lanzallamas	Ataque de vehículos lentos, edificios y puentes. Buenos conductores de APC	Jeeps y Tanques Ligeros
Láseres	Eficaces contra cañones y conductores (sobre todo si se usan dos o más unidades)	Duros o Lanzallamas en un APC
Vehículo	**Utilidad**	**Vulnerable a**
Jeep	Ataque a duros y rápida captura de territorios.	Psicópatas y Francotiradores
Tanque Ligero	Ataque a Obuses. Buenos por parejas contra Lanzamisiles Móviles si se sitúan con cuidado	Vehículos potentes
Tanque Mediano	Ataque a Tanques Ligeros, Cañones y Obuses	Tanques Pesados
Tanque Pesado	Ataque a Cañones y otros Tanques	Lanzallamas y Lanzamisiles Móviles
Lanzamisiles Móvil	Ataque a Tanques Medianos y Pesados	Lanzallamas en APC
APC	Con Lanzallamas o Duros como conductores, son eficaces contra cualquier robot y vehículos lentos	Tanques Ligeros y Medianos
Grúa	Reparación de puentes y edificios	Tanques
Artillería	**Utilidad**	**Vulnerable a**
Gatling	Ataque a Jeeps	Tanques
Cañón	Ataque a infantería débil y Tanques Ligeros	Tanques Pesados Francotiradores, y Lanzamisiles Móviles
Obús	Ataque a vehículos lentos	Tanques Medianos
Lanzamisiles	Ataque a Tanques	Múltiples unidades láser



1 El Desierto Soldados Vírgenes

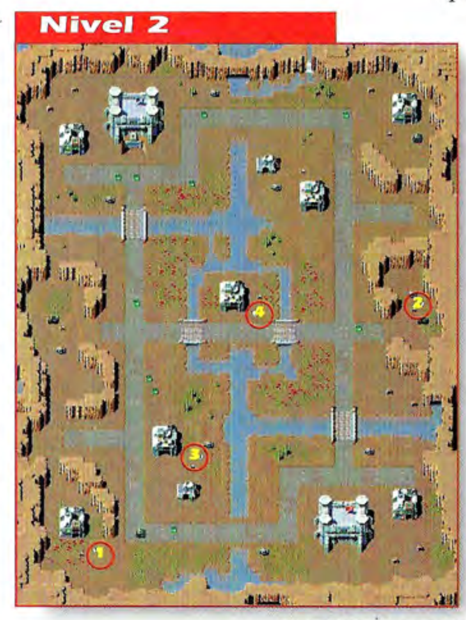
Captura los Jeeps y agrupa tus unidades para realizar asaltos a ambos lados del mapa. No permitas que los Jeeps se separen de los robots que los acompañen –si esto ocurre, los robots azules podrían eliminar a los conductores y capturar los vehículos–. Envía a la unidad de robots que tienes justo delante de tu fuerte a tomar la bandera del territorio central (en línea recta), y ellos cogerán las granadas que hay por el camino para abrirse paso a través del muro.

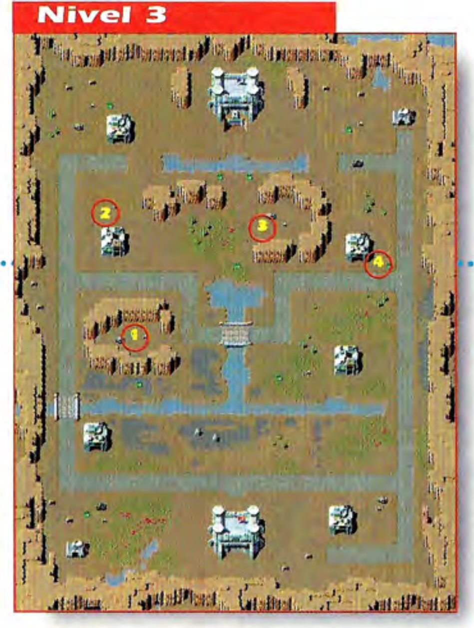
Al sobrepasar en número los Jeeps del enemigo, no deberías tener problemas para eliminar a sus conductores y apoderarte de los vehículos.

Cuando llegues a la parte superior del mapa, emplaza a tu grupo al sur de la carretera (Punto 1), justo debajo de la entrada del fuerte enemigo. Dirige a la entrada a todas tus unidades, con lo que el cañón no podrá con todas ellas. Como alternativa puedes usar dos o tres grupos para eliminar el cañón en un movimiento de pinza.

2 El Desierto Psicópatas

Utiliza órdenes individuales para ahorrar tiempo. Envía una unidad a capturar la bandera del Punto 1. Cogerán las granadas y se apoderarán del tanque automáticamente. De forma similar, envía otra unidad para capturar el cañón que hay tras las rocas de la izquierda (Punto 2). Cogerán las granadas y el Jeep automáticamente. Envía otra unidad en diagonal hacia el cañón que hay junto a la bandera que controla la fábrica de Tanques de una estrella (Punto 3). Cambia la producción de la fábrica para construir un tanque ligero y envía al resto de la unidad a capturar el territorio central (Punto 4), donde podrá unirse al jeep de la derecha para atacar a los enemigos que defienden la fábrica de vehículos.





3 El Desierto El Valle de la Muerte

Envía un fuerte contingente para proteger la bandera que controla la fábrica de vehículos que tienes a la izquierda (dentro del círculo rocoso, Punto 1).

Trata de hacerte con la fábrica de robots de dos estrellas enemiga justo antes de que termine el proceso de producción (Punto 2).

Ten cuidado con los ataques por sorpresa de los tanques enemigos por la parte inferior derecha del mapa, ya que el cañón que defiende este territorio ofrecerá poca resistencia. Produce psicópatas inmediatamente en tu fábrica de dos estrellas. Utiliza estos robots para tomar las defensas del cañón que hay rodeado de rocas bajo el fuerte enemigo (Punto 3).

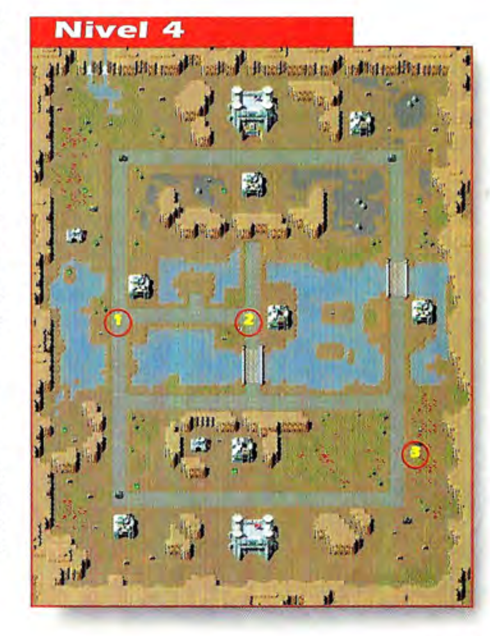
Puedes ralentizar la producción de vehículos enemigos en la fábrica del Punto 4 usando granadas contra ella.

4 El Desierto Las Islas del Desierto

Captura el tanque ligero de la izquierda y envíalo a tomar la bandera que controla la fábrica de tanques, y después al cruce de carreteras para defenderlo (Punto 1). Desde aquí puede llegar rápidamente al centro si es necesario.

Intenta tomar y mantener el territorio central (Punto 2). Construye algunos psicópatas para tomar el territorio central derecho más tarde.

Asegúrate de proporcionar algo de apoyo al cañón de la derecha (Punto 3) en lugar de dejarle solo para defender toda esa zona del mapa, ya que el enemigo suele concentrar su ataque principal por la derecha si el territorio central no está en su poder.





Nivel 5

5 Volcánico Tuercas Calientes

Captura los tanques ligeros que hay a norte y sur de tu fuerte. Envía un tanque ligero a defender el territorio central superior (Punto1). Coge el otro tanque y una unidad de robots y llévalos al territorio central inferior (Punto 2) tan rápido como te sea posible. La fábrica de robots que hay en este territorio es sumamente importante, ya que puede producir duros.

Captura el territorio central (Punto 3) si el enemigo aleja de él sus defensas. Aunque la posesión sea temporal, al menos durante ese período tus edificios producirán más rápido.

El enemigo suele dejar con escasas defensas el territorio que hay al sur de su fuerte (Punto 4), con lo que tienes una muy buena opción de capturarlo.

Nivel 6



6 Volcánico Tornillos Tiznados

Envía a tu tanque ligero y a los duros a capturar el territorio que hay sobre tu fuerte (Punto 1). Ábrete paso a través de las rocas de la derecha (Punto 2) usando granadas, de forma que pongas a trabajar cuanto antes tu fábrica de tanques.

Captura el tanque ligero que hay a la izquierda y envíalo con el resto de los robots hasta el territorio izquierdo de la segunda hilera de territorios (Punto 3), y aguanta allí. Es peligroso intentar capturar la fábrica de tanques de dos estrellas enemiga demasiado pronto.

Construye francotiradores para tomar el territorio central (Punto 4) y el territorio central derecho (Punto 5) cuando el enemigo retire de él sus defensas.

Nivel 7

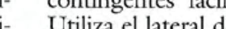


7 Volcánico Pirotécnicos

Ábrete camino hacia el territorio central izquierdo (Punto 1) y coge el tanque ligero libre. Puedes utilizarlo para defender de forma eficaz la carretera que hay justo debajo del territorio central.

Lleva a tus duros a través de las rocas a la derecha y utiliza los puentes (Punto 2) desde el lateral derecho hacia el centro para capturar el territorio de la estación de radar.

Ten cuidado y no dejes tus fuerzas demasiado dispersas en contingentes fáciles de vencer. Utiliza el lateral derecho o el izquierdo para atacar la carretera central.





Nivel 8



8 Volcánico Molten Kombat

Intenta conseguir el territorio central antes que nada, y captura el cañón que defiende la bandera y el puente que hay bajo ella (Punto 1). Puedes utilizarlo para destruir el puente si es necesario para impedir que el enemigo avance hacia el centro.

Lleva tu tanque mediano hacia el lateral izquierdo (Punto 2) y destruye el puente mientras lo cruza el tanque mediano enemigo. Puedes intentar dejarlo intacto, pero si lo destruyes tu tanque mediano estará libre para reforzar el centro del mapa.

Crea una numerosa fuerza de ataque en el centro y usa a los francotiradores para atravesar las defensas de los cañones que hay al sur del fuerte enemigo (Punto 3) y los cañones del fuerte. Como alternativa, puedes bombardear el fuerte enemigo con artillería y duros.











9 Ártico Escurridizo Jim

Envía una unidad de robots a por el cañón, el jeep y el territorio central que hay frente a tu fuerte (Punto 1). Lleva tu tanque mediano al área central y utilízalo para defenderla.

Coge el tanque ligero (abajo a la izquierda, Punto 2), y llévalo a defender los dos puentes del territorio central izquierdo. Ocúpate de tomar el territorio de la fábrica de robots que hay en la isla al norte de los puentes, justo antes de que finalice la producción de unidades enemigas (Punto 3).

Envía una unidad a capturar el territorio inferior derecho (Punto 4) y defiéndelo con uñas y dientes, ya que el enemigo suele utilizar esta carretera para atacar. No intentes tomar el territorio derecho (Punto 5) demasiado pronto, ya que el enemigo lo defenderá con su tanque mediano.

10 Ártico El Muro

Tu objetivo principal es tomar el territorio central (Punto 1), amén de uno de los dos que lo flanquean. No captures los tres o tus fuerzas ofrecerán poca resistencia en la defensa de los mismos.

Destruye las rocas que hay entre el lateral elegido y el territorio central, para permitir que tus unidades se muevan fácilmente entre ambos. Cuidado con los ataques por sorpresa al territorio que hay a la derecha de tu fuerte (Punto 2).

Construye robots en tu fuerte (sobre todo francotiradores) y utilízalos para defender la bandera central (Punto 1).

11 Ártico Chilly Willy

Lleva a tus duros hasta el vehículo APC que hay al sureste del fuerte (Punto 1). Envía a tu tanque ligero a tomar (y en la medida de lo posible, conservar) el territorio de la isla que hay sobre tu fuerte (Punto 2).

Lleva a tus robots hacia el territorio inferior izquierdo de forma (Punto 3) que cojan por el camino el tanque, y después dirígelos hacia la carretera de la izquierda. Tu combinación de duros y APC puede ser utilizada para defender el territorio de la isla o bien actuar como refuerzo ante las incursiones enemigas por el lateral izquierdo del fuerte.

Construye APC's en tu fuerte y duros en la fábrica, ya que es más rápido que construir tanques medianos y es casi igual de eficaz. Ten al menos una unidad defendiendo tu fuerte en todo momento contra los ataques enemigos por el lateral derecho.



12 Ártico Heavy Metal

Además de tomar los territorios que hay a derecha e izquierda de tu fuerte, debes coger los vehículos y armas que hay en la carretera (Puntos 1 y 2) tan pronto como te sea posible y desplazarlos para capturar la siguiente hilera de territorios.

No pierdas de vista en ningún momento al enemigo y mueve tus fuerzas para interceptar sus ataques. Pon un cuidado especial allí donde envíe sus tanques medianos. Si es posible, intenta destruir la fábrica de tanques enemiga que hay a la derecha (Punto 3) atravesando las rocas que hay bajo ella.

No caigas en la peligrosa tentación de crear unidades demasiado caras y poderosas al principio, ya que lleva mucho tiempo fabricarlas.





Nivel 13



13 Jungla Hot & Steamy

Utiliza tu tanque mediano para avanzar hacia el lado superior derecho del mapa atravesando las rocas (Punto 1). El primer disparo enemigo dará en las rocas, y permanecerá así casi todo el tiempo, con lo que podrás destruirle y tomar el territorio sin problemas.

Utiliza lásers o francotiradores para tomar la isla del territorio central (Punto 2) y defiéndela con tu tanque pesado desde abajo.

Defiende a capa y espada la bandera que controla la fábrica de tanques de tres estrellas de la izquierda (Punto 3). Emplaza tu tanque a la derecha de la carretera y utiliza el centro de reparación para arreglarlo entre batallas. Construye lásers o francotiradores en la fábrica de robots de cinco estrellas del centro.

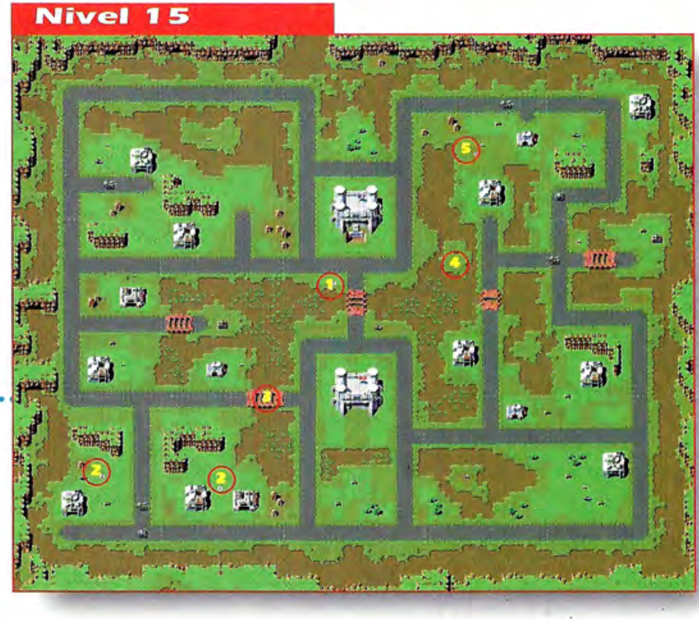
14 Jungla Restablecimiento

Captura las grúas y repara los puentes que hay frente a tu fuerte y en la esquina inferior derecha (Punto 1) tan pronto como sea posible. Destruye el tanque pesado enemigo atacándole a través de las rocas que rodean tu fábrica del centro del mapa (Punto 2).

Coge el cañón de la derecha y destruye las rocas cercanas para poder utilizarlo como defensa de la carretera. Desplaza tus fuerzas para "asustar" al enemigo y hacer que se retire cuando mueva las unidades por las carreteras del centro y la derecha del mapa.

Coloca un tanque cerca del centro de reparación de la izquierda y utilízalo para defender la bandera de este territorio (Punto 3). Envía duros o un tanque para destruir la fábrica de vehículos de 3 estrellas del enemigo que hay a la izquierda.

Nivel 15



15 Jungla Malaria

Justo al principio de este nivel, elimina cualquier unidad enemiga que se acerque a la orilla del agua con tu tanque pesado (Punto 1). Toma el territorio de la isla que hay a la derecha y bajo tu fuerte. Mueve los robots a la derecha para capturar el territorio adyacente. Envía al resto de los robots a defender la isla.

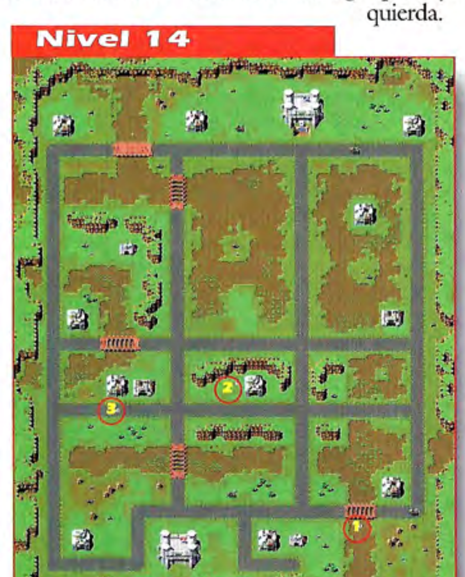
Captura los territorios del extremo inferior izquierdo del mapa (Punto 2) y envía la grúa a reparar el puente que hay a la izquierda de tu fuerte (Punto 3). Utiliza robots para tomar las dos banderas que hay a la derecha del fuerte enemigo (Puntos 4 y 5).

16 Jungla La Brigada Ligera

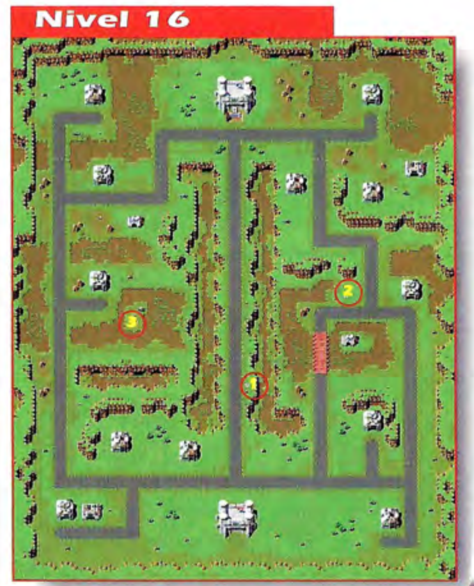
Haz que tu tanque pesado tome el territorio que hay frente a tu fuerte y disuada al enemigo de lanzar un ataque por la carretera central (Punto 1). Tras tomar los territorios que "te corresponden", intenta capturar el territorio de la derecha que tiene la fábrica de robots de cinco estrellas (Punto 2).

Utiliza francotiradores y/o lásers para tomar el cañón que protege la bandera de la isla de la izquierda (Punto 3).

Nivel 14

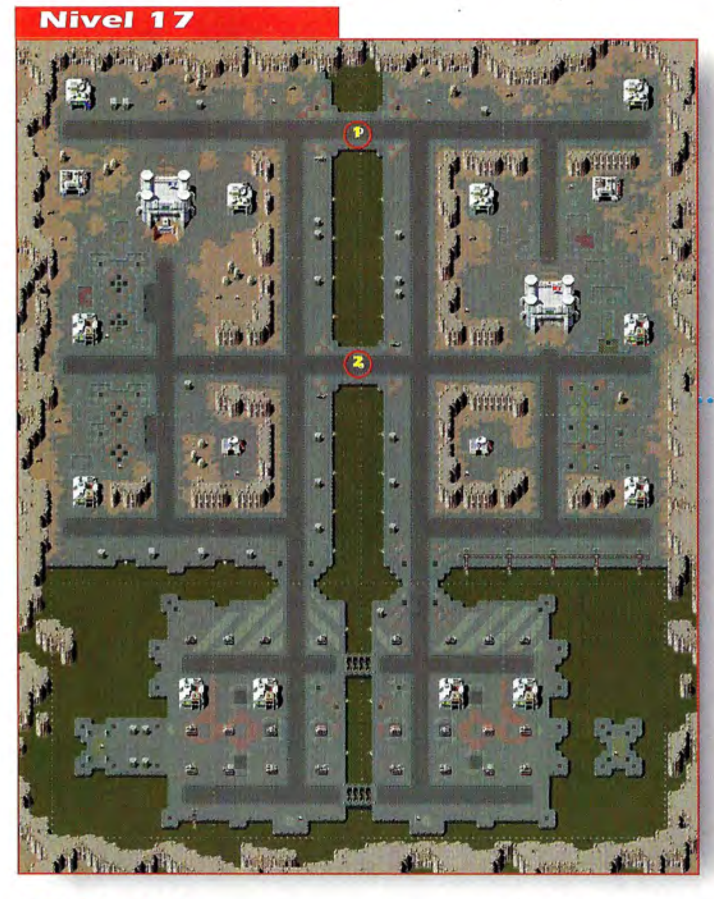


Nivel 16





Nivel 17



17 Ciudad El Parking

Utiliza tus unidades rápidas (jeep y francotiradores) para ir hasta el aparcamiento y capturar algunos vehículos. Pon en marcha todas tus fábricas de robots. No esperes a tener lásers: construye lo que sea y envíalos al aparcamiento tan pronto como sea posible. Esto es una carrera contra-reloj.

Emplea tus tanques para defender las dos rutas que cruzan el río central (Puntos 1 y 2). Cuando hayas capturado el tanque pesado y la lanzadera móvil de misiles del aparcamiento, llévalos a estos puntos para reforzar su defensa y después hazlos cruzar a la zona de mapa enemiga.

No dejes indefensos los puentes del aparcamiento. Cuidado con los robots enemigos que intentarán robar los vehículos de tu parte del mapa. Cuando hayas ocupado todos los vehículos del aparcamiento, construye duros en las fábricas de robots del sur y mételos en los APC's.

Nivel 18



18 Ciudad Juego en el Puente

Deja al menos una unidad de artillería (por ejemplo, un tanque ligero) delante de tu fuerte para que los puentes estén destruidos constantemente hasta que sean necesarios. En cuanto puedas, construye otras unidades que te ayuden a tener los puentes destruidos (por ejemplo, duros), de forma que mantengas siempre el control.

Divide tus fuerzas y captura los territorios que hay a derecha e izquierda de tu fuerte (Puntos 1 y 2) capturando los territorios que hay detrás de tu fuerte por el camino. Utiliza la grúa (abajo a la izquierda) para reparar el puente que hay en ese territorio (Punto 3), y después llévala a tu fuerte.

Construye unidades potentes y refuerza tus contingentes a ambos lados hasta que puedas lanzar un asalto. Unas cuantas operaciones de guerrilla en el centro provocarán una retirada enemiga hacia su fuerte para defenderlo.





Nivel 19



Nivel 20

19 Ciudad Caos

Lleva tus robots y el tanque mediano hacia la carretera de la izquierda (Punto 1) para tomar todos los territorios del lateral izquierdo. Posiciona tus tanques medianos en el cruce de carreteras que hay bajo el territorio superior izquierdo (Punto 2) para repeler los asaltos de los tanques pesados enemigos.

Envía tropas a la zona inferior para coger el tanque ligero, y usa tu tanque pesado para defender la bandera del territorio de la fábrica de tanques de tres estrellas (Punto 3). Envía tropas al territorio inferior central para recoger vehículos (Punto 4).

Coge un tanque pesado y llévalo al territorio inferior derecho central (Punto 5) con apoyo desde la izquierda e intenta mantener el control de la fábrica de tanques de cinco estrellas mientras se construye una unidad potente. Alternativamente, intenta tomar la otra fábrica de tanques de cinco estrellas (arriba, centro izquierda, Punto 6).

Una vez establecido, puedes intentar las siguientes tácticas: enviar robots para intentar robar los territorios superior (6) y derecho (3). Necesitarás francotiradores para tomar los cañones que protegen estos territorios. Al tomar el territorio a la derecha del 3, podrás presionar por el lateral derecho del mapa. Puedes apoyar este asalto con unidades fabricadas en el territorio 5.

20 Ciudad Z

Aquí no puede haber errores. Debes presionar mucho en el lateral izquierdo del mapa, abriéndote paso a través de las rocas para capturar estos territorios y el tanque pesado (Punto 1) y la lanzadera móvil de misiles (Punto 2). Lleva a ambos hasta la carretera de la derecha para defenderla.

Envía algunos robots a los dos territorios que hay a la derecha de tu fuerte, utilizando la grúa para reparar los dos puentes que están más cerca de tu puente (Puntos 3 y 4). Usa un tanque para destruir el puente que hay en la esquina inferior derecha de forma que el tanque pesado enemigo tenga que dar un largo rodeo (Punto 5).

El enemigo concentrará sus ataques en la zona que hay al norte del territorio 3, así que es importante establecer una fuerte defensa en este lugar. Intenta impedir que se repare el puente que lleva a la pequeña isla o destrúyelo mientras los tanques enemigos lo cruzan (Punto 6).



Afterlife

COMPUTER GAMING WORLD

LUCAS Arts

CONCURSO

El concurso

LucasArts, Erbe y Computer Gaming World te proponen viajar al Más Allá para convertirte en Semidiós a cargo del cielo y el infierno. Afterlife es la última producción de LucasArts, concebida y realizada por Mike Stemmle, creador de Sam & Max Hit the Road. Por supuesto, su peculiar sentido del humor está presente en este nuevo juego, tal y como te comentábamos el mes pasado.

Afterlife se distancia de cualquier otro juego de estrategia creado hasta ahora por ninguna compañía de software, y hace gala de un original concepto de diseño. Esto mismo constituye uno de sus puntos más peculiares, ya que siempre es difícil acercarse a algo novedoso y desconocido por atractivo que resulte. Para ayudaros, en el número 11 de Computer Gaming World os ofrecimos no sólo diversas estrategias con la ayuda de Mike Stemmle, sino unos trucos muy especiales en la sección de Top Secret. En esas mismas páginas encontraréis la información para contestar las siguientes preguntas:

1.- ¿Cómo se llaman tus guías angelical y demoníaco?

2.- ¿Cómo se llaman las criaturas cuyas almas debes dirigir en el Más Allá?



Cupón de participación

Enviar a: **Computer Gaming World**
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26
28037 Madrid

Nombre ....
Apellidos ....
Edad ....
Dirección ....
Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Teléfono (   ) ....

Respuestas:
1. ....
2. ....



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Afterlife")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las dos preguntas que formulamos, se procederá a escoger 3, que conseguirán uno de los tres premios del concurso, una colección de los clásicos de LucasArts (compuestas por 9 juegos). Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 20 de Enero de 1997, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Enero de 1997.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 20 de Enero de 1997, publicándose el resultado en el número 15, correspondiente a Febrero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

El ganador del dispositivo para simuladores de coches "Fórmula T-2"del sorteo publicado en el nº10 de CGW es:

Felix David García-Carrasco Blanco............................Madrid

Los ganadores de los equipos de musica del sorteo Medieval Knight publicado en el nº10 de CGW son:

Manuel Sanchez Luján..Valencia
Mª Jesús Punsac Sauras..Zaragoza



COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 6 JUEGOS "FURY 3"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50"
a la siguiente dirección: Computer Gaming World - Redacción: C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...



1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



COMPUTER GAMING WORLD

DEMO JUGABLE

DIABLO

INSTRUCCIONES DE LA DEMO

Mejor que explicar mucho más de lo que es Diablo, es preferible que ejecutes la demo que incluimos en el CD-ROM de este mes. Podrás jugar el primer nivel cuantas veces quieras –recuerda que el mapa del laberinto de la cripta cambia siempre–. Con ello tendrás una muestra de lo que te aguarda en próximas fechas.

En primer lugar, y esto es sumamente importante, **la DEMO de DIABLO funciona exclusivamente en Windows 95**, y además necesita como mínimo un Pentium a 60 MHz con 8 MB, SVGA VESA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido y Ratón.

Para que el juego funcione correctamente, debes instalar en tu sistema –si no lo está ya–, DirectX 2.0. Si no lo tienes instalado, o no estás seguro de la versión que tienes, puedes ejecutar el archivo SETUP que encontrarás dentro del directorio DIABLO\DX –si tienes instalada la versión correcta, no se instalará nada–. Para hacerlo, utiliza el explorador de Windows 95 o examina el contenido de tu unidad de CD-ROM, entra dentro de la carpeta de Diablo, después en la carpeta DX, y haz una doble pulsación sobre el icono de programa SETUP.

Si quieres optimizar el rendimiento de la demo de Diablo y tienes espacio suficiente en el disco duro, cópiala a un directorio de tu elección. Para arrancarla, haz una doble pulsación sobre el icono de Diablo. Verás la intro y podrás comenzar una partida nueva o recuperar una guardada. Sólo el guerrero está disponible en la demo.

LA DEMO DE DIABLO NO FUNCIONA BAJO MS-DOS.

INTERFAZ

El interfaz de Diablo es bastante sencillo, pues está basado únicamente en el uso del ratón. Para moverte apunta al destino y pulsa el botón izquierdo. Si quieres atacar, marca al enemigo con el cursor hasta que veas que queda rodeado por un contorno coloreado, y pulsa el botón izquierdo del ratón. Para coger un objeto, abrir una puerta, cofre o sepulcro, emplea el mismo sistema. Cualquier interacción con un elemento de juego, pasa por marcarlo con el cursor y pulsar el botón izquierdo del ratón.

HECHIZOS

En cuanto a los hechizos, primero has de pulsa sobre el botón correspondiente, y obtendrás una lista de iconos representando los conjuros que tienes aprendidos. Marca el que quieres, y para lanzarlo, coloca el cursor sobre el objetivo y pulsa el botón derecho del ratón. El nombre del hechizo aparecerá en la ventana de información, situada en la parte inferior central de la pantalla.

ENERGÍA

La esfera roja de la izquierda es tu energía vital, y la azul de la derecha tu energía mágica. Vigila ambas para no quedarte sin energía nunca. La forma de recuperar cualquiera de ellas es mediante las pociones o hechizos correspondientes, cosa que tu personaje hará automáticamente si se ve en la necesidad de ello al coger cualquiera de estos objetos.

MENÚ

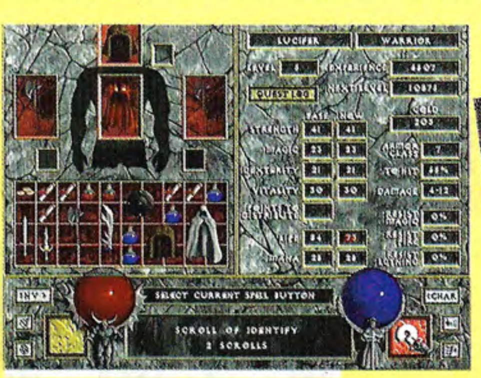
Para guardar o recuperar una partida, pulsa ESC, con lo que accederás a un menú desde el que también podrás salir a Windows 95 o eliminar la música. Ten en cuenta que sólo puedes conservar una partida grabada, con lo que debes ser cauto en el uso de esta opción.

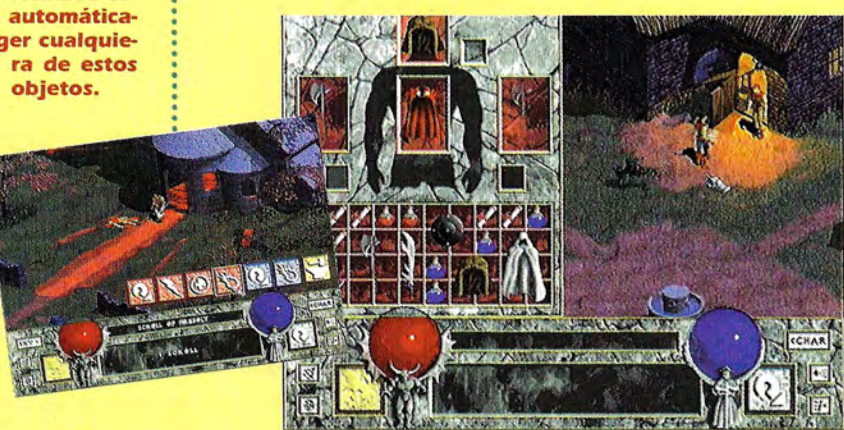
INVENTARIO

Los objetos de Diablo ocupan un espacio variable en la ventana de inventario dependiendo de su peso. Organízalo de forma que maximices las posibilidades del espacio que tienes disponible. Para equipar una armadura o arma, colócalo en el lugar correspondiente de la figura del personaje, y si quieres usar un objeto del inventario, pulsa el botón derecho sobre él.

AVANCE DE NIVEL

Cuando tu personaje consiga los puntos necesarios para avanzar un nivel, en la zona inferior derecha del área de juego aparecerá un icono con el símbolo +. Púlsalo y distribuye los puntos obtenidos como mejor te parezca entre las características que tienes disponibles.





ESTÁS ATRAPADO EN EL TIEMPO

CENTRO MAIL

ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

TIME COMMANDO

ADELINE INTERNATIONAL

6.495

*U*n virus terriblemente peligroso ha conseguido penetrar el más potente de los ordenadores militares, provocando dramáticos efectos de distorsión temporal a una velocidad fulgurante y amenzando con tomar rápidamente el control de todos los sistemas informáticos del planeta.

El tiempo es la clave que te permitirá acosar y destruir las causas de ésta cadena de incontrolables mutaciones tecnológicas.

El instinto es tu única baza. Descubre TIME COMMANDO:

- Una mezcla ideal de acción y de aventura.
- Un combate a través de nueve épocas distintas: de la prehistoria hasta el futuro.
- Decorados de un realismo increíble.
- Tecnología de animación en 3D y en tiempo real, integrados en secuencias cinemáticas que siguen todos los desplazamientos al desenfrenado ritmo de una furiosa carrera contra el tiempo.

ESCAPAR DEL DESTINO ESTÁ EN TUS MANOS

Adquiérelo en tu CENTRO MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ©**13 78 24**

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ©**514 39 98**
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ©**546 79 59**

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ©**26 06 43**

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ©**534 37 19** ◀ PROXIMA APERTURA

BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ©**412 63 10**
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ©**486 00 64**
• C/ Sants, 17 ©**296 69 23**
Badalona • Olof Palmer, s/n ©**465 62 76**
• C/ Soledat, 12 ©**464 46 97**
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ©**872 10 94**
Mataró C/ San Cristofor, 13 ◀ PROXIMA APERTURA
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©**713 61 16**

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ©**22 27 17**

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ©**48 66 00**

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ©**22 47 29**

GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ©**23 46 51**

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ©**26 69 54**

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©**23 04 04**

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©**25 82 10**

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©**14 31 11**
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©**59 92 88**

MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ©**522 49 79**
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©**527 82 25**
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ©**880 26 92**
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ©**652 03 87**
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©**617 11 15**

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©**261 52 92**
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©**246 38 00**

MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©**72 00 71**
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ©**40 55 73**

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©**27 18 06**

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ©**22 09 39**

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©**26 16 81**

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ©**43 67 50**

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ©**467 52 23**

STA CRUZ DE TENERIFE
Sta Cruz tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©**29 30 83** ◀ PROXIMA APERTURA

VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ©**380 42 37**
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ©**333 96 19**

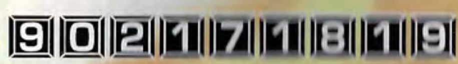
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida Pº Zorrilla, 54-56 ©**22 18 28**

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ©**410 34 73**

ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ©**21 82 71**
• C/ Antonio Sangenis, 6 ©**53 61 56**

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ©**371 13 16**

...o pídenoslo por teléfono




Manual en Castellano


Pantalla en Castellano


Voces en Inglés



Año de 1886 D.C..El "far west" americano hierve con una actividad sin precedentes en su joven historia. Recién inventado cierto refresco de Cola por el doctor Pemberton, y con el indio Jerónimo burlando la vigilancia del general Crook; Van Hursen, vestido de cowboy, se materializa en Nuevo Méjico, en alguna colina al Oeste del río Pecos.

Con la fiebre del oro alcanzando sus máximas temperaturas, Key City -ciudad sin ley-, acoge con recelo al nuevo huésped. Cuna de maleantes y salteadores de caminos; el azar, la suerte o simplemente el libre devenir de los acontecimientos, apuntan hacia esta ciudad como la guardiana de la Quinta Llave del Arca de la Sabiduría.

Ha sido un largo camino el recorrido por Van Hursen, pero ahora tan sólo una llave separa al científico del éxito total de su misión; del conocimiento real, presente, pasado y futuro de la Humanidad. Una simple clave que apenas es nada y lo es todo al mismo tiempo.

Pensativo; recordando los sinsabores de su empresa y acariciando el inmenso PODER que le ofrece el Arca, la impaciencia se apodera de Van Hursen. Decidido a resolver éste último enigma, acelera el paso al cruzar la calle principal del pueblo. No será fácil ser casi un dios, pero ¿acaso tiene el profesor tan fácil la victoria? Averígualo descifrando los enigmas ocultos en... "Far West"

INSTRUCCIONES

REQUISITOS MÍNIMOS

Procesador 486, 4 MB de RAM (550K de memoria convencional libres), VGA, 10 MB de Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster 16 o 100% Compatibles, DOS 6.0 o superior, Ratón 100% compatible Microsoft, Joystick o Teclado.

INSTALACIÓN

Cambia a tu unidad de CD-ROM (por ejemplo, D:) y teclea INSTALAR. Sigue las instrucciones de pantalla. Para Jugar con sonido, teclea AMERICA5 desde el directorio. Si tu tarjeta de sonido no es compatible, teclea simplemente AMERICA.

CONTROLES

En la zona inferior de la pantalla, dividida en dos partes, tienes los iconos de acción -a la izquierda-, y el inventario -a la derecha-. Las posibles acciones son Caminar, Usar, Coger, Hablar, Soltar y Ver.

Para realizar una acción, pulsa sobre su icono y después sobre la parte de la pantalla que corresponda. Para usar un objeto, pulsa sobre el icono de USAR y después sobre el objeto. También puedes combinar dos objetos entre sí, mediante el comando de usar y pulsando después sobre los objetos en cuestión. Si lo quieres es darle el objeto a un personaje, USA el objeto con el personaje.

Pulsa F10 para acceder al menú, desde donde podrás guardar o recuperar la partida y volver al DOS.

Si juegas con teclado, utiliza los cursores para moverte y la barra espaciadora para seleccionar opciones.

Si no conoces las reglas del póker descubierto, podrás encontrarlas en un archivo llamado POKER.TXT que se incluye en el CD-ROM.

PISTAS

Los objetos que puedes coger, tienen una sombra más oscura que los demás. Las salidas de una zona de juego, no siempre están a izquierda o derecha: algunas están en la parte de abajo de la pantalla o en la de arriba.

Puesto que hay un concurso de por medio, obviamente no daremos pistas del juego ni por carta, ni por teléfono ni de ninguna otra forma. ¡Suerte!

SERVICIO TÉCNICO

Time Passenger es un juego diseñado para MS-DOS 6.0 y versiones posteriores, no para Windows 95 o versiones anteriores de Windows. Para poder disfrutar de la INTRO y la banda sonora, debes tener al menos 550K de memoria convencional, o programa más largo ejecutable, sin emplear QEMM, MEMMAKER o cualquier otro gestor de memoria.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Ratón, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS y el EMM386.EXE (con el parámetro NOEMS). Cualquier otro dispositivo o gestor de memoria está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, prueba con un disco de arranque de MS-DOS con las instrucciones dadas en el punto anterior.

3.- Si tienes problemas con el sonido, ten en cuenta que la Sound Blaster ha de estar en las IRQ 2, 3, 5 o 7. El audio no funciona si la tienes en la IRQ 10.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivosAUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00.







EN NUESTROS CENTROS ENCONTRARÁS UN UNIVERSO DE JUEGOS

euro 96 england

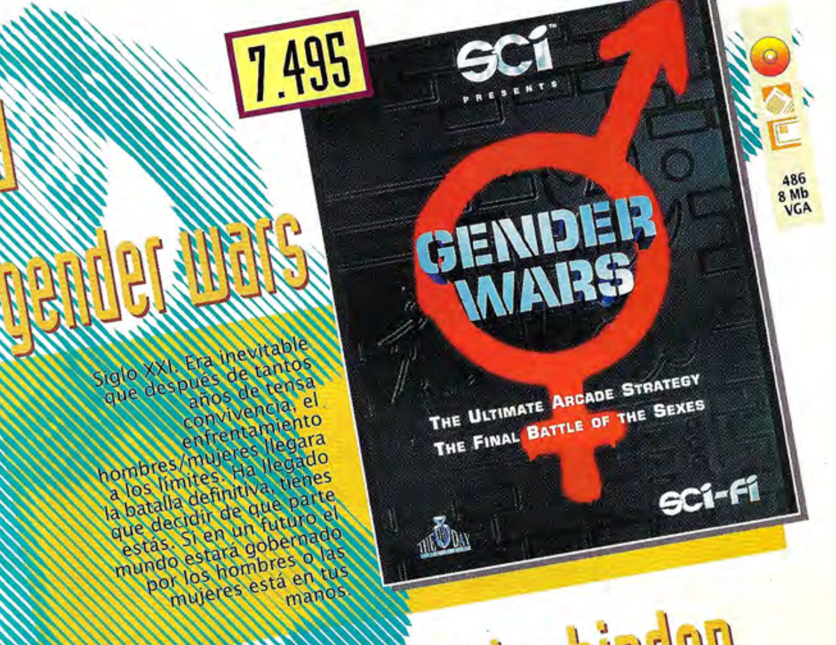


5.495

486
8 Mb
VGA

Tú que vives el fútbol, que sabes la vida de todos los jugadores, que odias al entrenador o eres su más ferviente admirador, para ti ha llegado *Euro'96*. Totalmente en castellano.

gender wars



7.495

486
8 Mb
VGA

Siglo XXI. Era inevitable que después de tantos años de tensa convivencia, el enfrentamiento hombres/mujeres llegara a los límites. Ha llegado la batalla definitiva, tienes que decidir de qué parte estás. Si en un futuro el mundo estará gobernado por los hombres o las mujeres está en tus manos.

toshinden

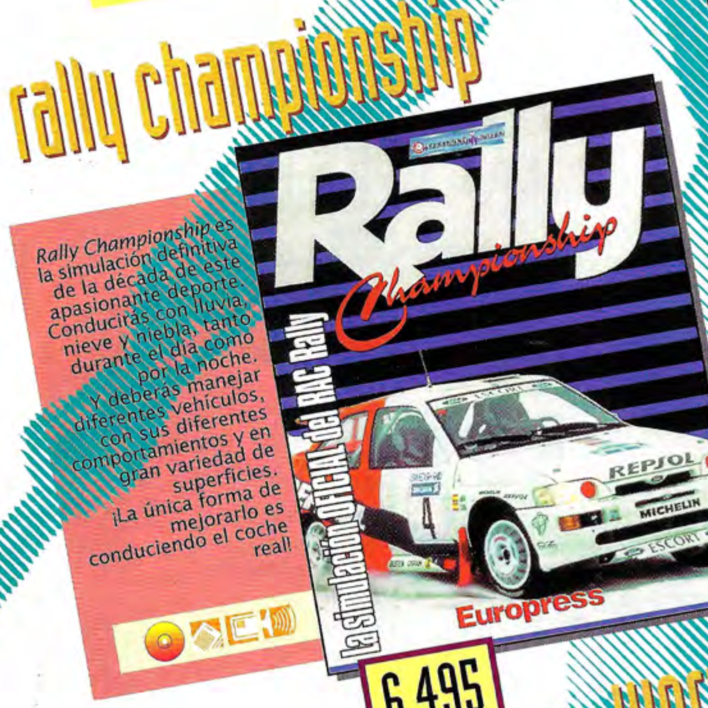


6.495

Has recibido una invitación... al combate perpetuo. Los más grandes expertos en artes marciales han sido reunidos en secreto para competir en un torneo de combate a muerte. Los luchadores en esta competición, "con invitación personal e intrasferible", arriesgan todo para conseguir el título del mejor luchador del mundo, un honor reservado para uno sólo. Es tu destino ganar este honor en la victoria o sufrir la derrota final.

486, 8 Mb
VGA

rally championship



6.495

Rally Championship es la simulación definitiva de la década de este apasionante deporte. Conducirás con lluvia, nieve y niebla, tanto durante el día como por la noche. Y deberás manejar diferentes vehículos, con sus diferentes comportamientos y en gran variedad de superficies. ¡La única forma de mejorarlo es conduciendo el coche real!

worms united

5.495

Worms y Worms Reinforcements están juntos en este producto repleto de acción y jugabilidad. Hasta 4 equipos de Worms podrán enfrentarse en una dura batalla pudiendo cambiar de escenario de lucha, con nuevas cajas de armas, locas ovejas explosivas y mucho... mucho más. Ganador de multitud de premios de la industria, descubre por qué todos hablan de Worms.

386, 4 Mb
VGA

Llámanos



9 0 2 1 7 1 8 1 9

LUNES-VIERNES: 10,30 A 20,00 H • SÁBADOS: 10,30 A 14,00 H.



precios i.v.a. incluido



Precios válidos hasta el 30/11/96 o fin de existencias.

Top CGW

COMPUTER GAMING WORLD

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Dig	ERBE
2	Simon the Sorcerer 2	ERBE
3	Bad Mojo	Arcadia
4	D	Arcadia
5	Congo	CIC

TOP 5 ACCION

1	Quake	N.S.C.
2	Duke Nukem 3D	Friendware
3	Doom 2	ERBE
4	Los Justicieros	Dinamic
5	Mortal Kombat III	N.S.C.

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA Soccer '96	Electronic Arts
2	PC Fútbol 4.0	Dinamic
3	PC Basket 4.0	Dinamic
4	NBA Live '96	Electronic Arts
5	Virtual Pool	Arcadia

TOP 5 SIMULADORES

1	Grand Prix 2	Proein
2	Top Gun	Proein
3	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts
4	EF-2000	Arcadia
4	Hind	Proein

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Z	Virgin
2	Civilization II	Proein
3	Warcraft II	Ubi Soft
4	Command & Conquer	Virgin
5	Caesar II	Coktel

TOP 50

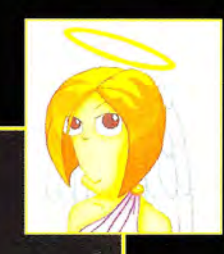
	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Quake	New Soft. Center	ACC.
2	Duke Nukem 3D	Friendware	ACC.
3	Z	Virgin	EST.
4	The Dig	ERBE	AV/R.
5	Grand Prix 2	Proein	SIM.
6	Civilization II	Proein	EST.
7	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
8	Simon the Sorcerer 2	ERBE	AV/R.
9	Doom II	ERBE	ACC.
10	Bad Mojo	Arcadia	AV/R.
11	Fifa Soccer 96	Electronic Arts	DEP.
12	Command & Conquer	Virgin	EST.
13	PC Futbol 4.0	Dinamic	DEP.
14	Caesar II	Coktel	EST.
15	D	Arcadia	AV/R.
16	Top Gun	Proein	SIM.
17	Los Justicieros	Dinamic	ACC.
18	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
19	Rebel Assault II	ERBE	ACC.
20	Time Commando	Electronic Arts	ACC.
21	Congo	CIC	AV/R.
22	Worms	Arcadia	ACC.
23	Touché	Proein	AV/R.
24	Hexen	New Soft. Center	ACC.
25	A.T.F.	Electronic Arts	SIM.
26	Dark Forces	ERBE	ACC.
27	The Need For Speed SE	Electronic Arts	ACC.
28	Alone In The Dark III	ERBE	AV/R.
29	EF-2000	Arcadia	SIM.
30	Destruction derby	Electronic Arts	ACC.
31	Screamer	Virgin	ACC.
32	Broken Sword	Virgin	AV/R.
33	Rayman	Ubi Soft	ACC.
34	Time Gate: El Secreto...	ERBE	AV/R.
35	Sim Tower	ERBE	EST.
36	Myst	Electronic Arts	AV/R.
37	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
38	Wing Commander IV	Electronic Arts	ACC.
39	Megarace 2	Proein	ACC.
40	Gabriel Knight 2	Coktel	AV/R.
41	Virtua Fighter	Sega	ACC.
42	Abuse	Electronic Arts	ACC.
43	Mundo Disco	Electronic Arts	AV/R.
44	Full Throttle	ERBE	AV/R.
45	Heretic	New Soft. Center	ACC.
46	Ripper	Proein	AV/R.
47	Urban Runner	Coktel	AV/R.
48	Sonic CD	SEGA	ACC.
49	NBA Live '96	Electronic Arts	DEP.
50	Bug!	SEGA	ACC.

- AV/R= Aventura / Rol
- ACC= Acción
- DEP= Deportes
- SIM= Simuladores
- EST= Estrategia





LUCASARTS ENTERTAINMENT
COMPANY PRESENTS









AFTERLIFE™



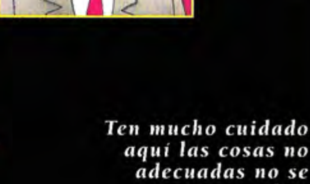


LA ÚLTIMA PALABRA EN SIMULADORES

Por Michael Stemmle











Ten mucho cuidado aquí las cosas no adecuadas no se pasan por alto.



La vista del alma sigue los altos y bajos de almas individuales.

Bienvenido a Afterlife™, el simulador de mundos que te permite crear el más allá en el aquí y ahora. Poseído por un sentido sobrenatural del humor, todo comienza en un lugar dios-sabe -dónde. Tu tarea encomendada como "director espiritual territorial" consiste en crear dos planos principales del estado irreal "el cielo y el infierno, simultaneamente. Afterlife™ incluye unos 200 premios y castigos artísticamnete representados, unas 300 casillas llenas de detalles y más edificios, mapas, gráficos y tablas más de lo que imaginas. Podrás pedir consejo a Aria Buenhalo y Jasper Turbador, pero... mucho cuidado, por que si te despistas un poco te las tendrás que ver con los 4 Surfistas del Apocalipso.



C/Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 • Fax.: 528 83 63







CD-Rom compatible para Windows 95